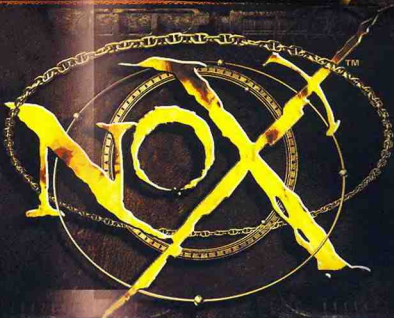


МОИ КОМПЬЮТЕР

ИГРОВОЙ

№1(1)

Ежемесячник
«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
13.03.2000



стр.14



BULLFROG

стр.26



стр.21



стр.10

Единственное определение скорости

МЕДИА-ПАРТНЕР
HARD & SOFT UA



www.amd.ru

ПК BRAVO на базе процессора AMD Athlon в розничной сети магазинов

accountant; ~ёрия 1. book-keeping; 2. (помещение) accountant's department.

бұхта bay.
бушевать storm, rage (тж. перен.).

бу... нть
та...

...
Быстрота
быстрый
быстро
быстрее
более быстро
быстрейший
...

...
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
...

ни...
троб...
бывало... часто хо-
дил туда he would often go
there, he used to go there
often; ♦ как ни в чём не ~
as if ~ thing had happened, the

был he véry néarly forgót;
он чуть ~ не ушёл he was
just about to leave.

был be the past; býgones
pl.; ~бй former, past, bý-
gone.

быль fact; true stóry.
быстро нареч. fast, quick-
ly, rápidly.

быстрота speed;
ness, rapidity.

быстрый
swift

prompt (м
быт мо

~ new life.

бытие 1
общественн

ing.
бытов|бй:
conditions o

быть be;
чатся, пр

был здесь 1
будет.

wha

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ!

BRAVO Worker AMD ATHLON K7 550\64\6,4\CD\SB\SVGA 16Mb.....4805

BRAVO Worker AMD ATHLON K7 600\64\10,2\CD\SB\SVGA 32Mb.....5498

Офис:
Украина, Киев,
пер.Новопечерский, 5
тел.: +380(44)252-9222
E-mail:public@k-trade.com.ua
http://www.k-trade.com.ua

Розничная сеть:
"Детский Мир", 1 эт. (Метро "Дарниця")
"Радар", ул.Тельмана, 1. тел.:+380(44)252-9222
(метро "Дворец Украина")
"ComputerLand", ул.Дмитриевская, 2
(пп.Победы), тел.:+380(44)219-1415, 219-1416
"Радиорынок" Павильон 1-А
ул.Ушинского, 4. тел.:+380(44)243-2141
ЦУМ ул.Б.Хмельницкого, 2. 1этаж. тел.:+380(44)558-5068
Техническая поддержка AMD:+380(44)462-5268

BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ТЕЛ.: 252-92-22

ВАШ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР+НАШ...

Итак, уважаемые наши читатели, можете нас немножко поздравить. Впервые, наступила весна, во-вторых, мы успешно пережили 8 марта, в-третьих, у нас состоялось маленькое новоселье, в-четвертых, отныне «Мой игровой компьютер» приобрел статус совершенно самостоятельного издания. Все эти события до того нам приятны, что мы просто обязаны поздравить с ними не только самих себя, но и всех вас.

О весне мы решили особенно не растягивать, и так все ясно. О новоселье... тоже не будем злоупотреблять вашим вниманием. Процесс переноски мебели — хоть и весьма интересное занятие, но, как мы поняли, далеко не каждый может по достоинству оценить всю прелесть перетягивания тяжелых вещей на большие расстояния. Поэтому из всех вышеперечисленных приятностей остается последняя — наш и ваш игровой компьютер.

Самые ответные читатели нашего издательского дуэта могли заметить, что «Мой компьютер» выходит не с такой правильной регулярностью, с какой — «Мой игровой компьютер». То бишь первому брату приходилось делиться своей периодичностью со вторым. Естественно, мы были не в силах без содержания в сердце и без слез на глазах наблюдать за тем, как старший брат, вместо того, чтобы писать, суесть и верстать четыре раза в месяц, деловит это лишь три раза. Только подумайте, каждый месяц, в течение целой недели, они прозябали, на-

блюдая за тем, как пишем, суестьмся и верстаемся мы.

В общем, было решено, что нечего «Моему компьютеру» сачковать перед читателями, пусть наконец-то он трудится ежедневно, еженедельно, денно и ночью. Как решили, так и сделали.

«Мой игровой компьютер» стал самостоятельным изданием и теперь, с содержанием сердца и со слезами на глазах, мы наблюдаем, как самостоятельный «Мой компьютер» начал писать, суесть, верстать и бегать без остановки. Пользуясь выпавшей возможностью, мы хотим искренне поздравить старшего брата с такими прекрасными переменами в их жизни. Трудитесь, братья, и вам воздастся!

Что же касается собственно игрового издания, то у нас все по-прежнему. Мы будем выходить, как и выходили, — ежемесячно. Правда, в планах (вернее, в головах) есть пункт, он же мысль, делать издание с более частой периодичностью. Возможно, в ближайшие пять-десять лет это и осуществится. Нет, это я, наверное, не то сказал. А вот сейчас, пожалуй, то — раз у нас есть такая мысль, значит, она нигде не денется (хорошо сказал).

Кстати, вопрос о том, выходить нам чаще или не выходить, во многом зависит от вас, наших читателей. Уж если вы будете зачитывать наши номера до дыр или хотя бы дырочек, и при этом хоть изредка писать нам замечательные и разные письма, то куда

же нам деваться. Тогда, естественно, мы сделаем все от нас независимое, чтобы «Мой игровой компьютер» появлялся ежедневно утром и вечером, чтобы его вкладывали в каждый почтовый ящик. Мы его донесем до самых недоступных кабинетов власти и положим на стол Президенту Украины, мы его... ну чего заранее растягивать.

Одно скажу точно, невзирая на все трудности издательской жизни, мы все-таки выходим. Нас, невзирая на все пустоты читательских кошельков, все-таки читают, выписывают и ищут. Мы, невзирая на reset и error наших журналистских голов, все-таки пишем...

Юрий ДРЯХЛОВ, главный редактор «Мика»

ВНИМАНИЕ!

Самые выгодные условия для РЕГИОНАЛЬНЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ.

Приглашаем всех интересующихся к сотрудничеству с нашей редакцией.

Самое интересное и самое продаваемое издание, спрос на которое с каждым днем растет со стремительной силой.

По вопросам сотрудничества обращайтесь по рекламно-маркетинговую службу редакции по телефону:

455-5331, 455-6794, 455-6888

Нашу газету вы можете приобрести в фирме «Вилар», ул. Ф. Пушкиной, 30/32, тел. 451-02-42

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №1 (1), 13.03.2000.
Тираж: 10 000.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.
Подлинный индекс в каталоге «Українська»: 23207.

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».
г. Киев-80, а/я 25.

info@mycomp.com.ua

Редакция может не разделять мнение авторов публикации. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2000.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Шеф-редактор: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Заместители главного редактора:

Юрий Дряхлов, Ефим Беркович.

Коммерческий директор: Игорь Кириченко.

Художественный редактор: Андрей Шмаркопак.

Литературные редакторы: Оксана Пашко,

Даниял Перцов.

Верстка: Марина Чуклайкина.

Художник: Федор Сергеев.

Реклама: Наталья Богданова, Игорь Гушин.

Зав. производственным отделом: Вадим Финочев.

Сборт: Лариса Остаповская, Дмитрий Можаев.

Фотомастер: ООО «И-ПРИНТ», тел. (044) 464-7178.

Печать: Типография «ВМБ», г. Одесса, тел. (0482) 54-50-48.

www.vtm-press.odessa.ua

Печать обложки «Футур» — Принт, Киев, тел. (044) 261-1667.

K-Trade.....	2
IDC.....	33
UCT.....	с.13
Аксесс.....	с.31
Интерлинк.....	с.27
Мэдвин.....	33

Всякости

Новость, которую мы просто не имеем права замолчать, наверное, ко времени выхода нашего издания, будет совсем уже и не новостью. Подозреваю, что большинство из тех, кто нас читает, о ней насыщены вдоль и поперек. Тем не менее, мы не можем остаться в стороне от этого события и



почти торжественным голосом сообщаем, **PlayStation 2**, о выходе которой все время твердили японские «империалисты», появился.

В первый день продажи приставки многотысячные толпы розогрехт рекламной покупателей ринулись к прилавкам не менее многочисленных японских магазинов и буквально в считанные секунды и минуты подтвердили старую, как рекламный мир, истину: хорошая реклама — двигатель потребителей. Опасения японских обывателей, будто бы приставок всем не хватит, приобрели масштаб маленького национального бедствия. У некоторых магазинов выстраивались километровые очереди, в которых томились тысячи умиленных японцев, американцев, немцев, французоз и так далее, вплоть до эфиопов. Все это выглядело почти так же, как в какой-нибудь сибирской глухомани, куда завезли ящик водки. Еще немножко, и Японию потрясло бы невероятное цунами, паника, беспорядки и война. Кстати, повод для этого был самый что ни на есть настоящий. В магазинах, куда завезли слишком мало приставок, самые отчаянные покупатели «бомбили» очередь лозун-

гами «Большее двух в руки не давать!». В общем, знакомая нам с детства картина, представить которую может любой человек, живший, живущий и планирующий жить в нашей не японской стране.

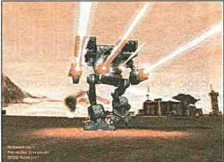
По сообщениям, поступающим на горячую редакционную ленту, получается, что уже в течение первых суток было продано около 980 тыс. консолей и около 1300 тысяч дисков для PlayStation 2. И это притом, что цена новой консоли составляет примерно \$360. Таким образом, лишь за один день Sony сумела заработать порядка \$360 млн. Что будет дальше, можно только догадываться.

Однако самым интересным и загадочным в этой японской истории остается вопрос, что эти толпы покупателей будут делать со своей новой игрушкой. О полной совместимости первой и второй PlayStation говорить еще рановато, так как игры на PS 2 предпочитают «виснуть» и работать «неправильно». Но самое смешное, странное и одновременно ужасное заключается в том, что для самой PlayStation 2 на сегодняшний день существует всего... 8 (восемь) игр! Неужели вся эта грандиозная катася была затеяна только ради них?

Памела Андерсон попробует себя в необычной роли — виртуальной героини в новой компьютерной игре, над созданием которой будет биться компания **Ubi Soft**. Для тех, кто знаком с телесериалом **VIP**, сюжет игры не представляет никаких секретов. Как и в фильме, наша трехмерная красавица будет делать вид, что она крутой телохранильщик, хранящий тела, новлиших уже всем оскмину, звезд Голли-

Dreamcast. Как обещают разработчики, виртуальная Памела Андерсон начнет свое шествие по планете в октябре 2000 года.

А пока Памела Андерсон готовится



измерить на себя трехмерную косметику, морские пехотинцы из **Marine Corps Master Sergeant George Caldwell** будут применять на себя тактический симулятор ведения боя **Delta Force 2**. Видимо, командование морских волков посчитало, что прежде, чем забросить своих ребят в тыл к врагу, лучше пусть они сначала посмотрят ему в глаза, сидя перед экраном монитора. Замысел этого эксперимента предполагает, что морские пехотинцы могут почерпнуть для себя немало полезного, тренируясь на виртуальных куклах. Им, оказывается, очень понравилась атмосфера игры и четко продуманная физика окружающей среды. Помните, как там, сидишь себе тихоно в кустах и прикидываешь, при таком-то ветре попаду я в цель или не попаду? Поговаривают, что искусственным бойцам пришлось по душе мерзкая обстановка: туман, дождь, ветер, все то, чего им так не хватает в их теплой и сытой американской жизни.

Радости

Компания **Microsoft**, умеющая, кроме всего прочего, делать также смелые прогнозы, заявления и объявления, сделала еще один шаг — анонсировала кучу игр, которые должны выйти в начале 2001 года. Познакомимся с этими анонсами, хочется сказать — планы у компании просто грандиозные, шикарные и обалденные.

Итак, первое, что нас ожидает, — это игра **MechCommander 2**, со значительно улучшенной графикой, сюжетом и сверхдинамичными компаниями. Предусмотрен редактор миссий, 3D и помощники, шаг за шагом набирающиеся опыта.

Второе — новогодний релиз **MechWarrior 4**, с какими-то фантастическими возможностями по контролю игры и массой разнообразных улучшений. Естественно, увеличивается количество железок, опций и, вообще, разработчики обещают увеличить и усилить все, вплоть до пилотов и роботов.

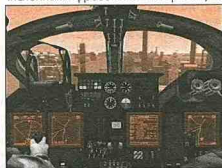
Третье — авиасимулятор **Combat Flight Simulator 2**. Четвертое — гольф



вуда. Все это взбодряет доброй порцией американского юмора и поставят на платформы **PC, PlayStation, Nintendo 64, Dolphin, Game Boy** и **Sega**



LINKS 2001. Пятое — автогонки **Midtown Madness 2**. Все это характеризуется точно такими же вышеперечисленными фразами и восторгами, то



бишь улучшается, добавляется, усиливается и усовершенствуется все, до чего только дотянется рука разработчиков. Фух, это все.

Начало марта ознаменовалось появлением в продаже целого ряда игр, среди которых, в первую очередь, стоит отметить поступление на прилавки американских магазинов **Might and Magic VIII: Day of the Destroyer**. В продолжение темы 3DO — на свет появилась спортивная **Sammy Sosa Softball Slam**. Также начались продажи походового вояжника команды **HPS Simulations — Campaign 1776: The American Revolution**. И, нако-



нец, **Electronic Arts** объявила о начале продаж раллийного симулятора **Mobile 1 Rally Championship**.

А теперь несколько «золотых» сообщений.

По информации из **GT Interactive**, вертолетный симулятор **KA-52 Team Alligator** ушел на «золото» и появится в продаже в ближайšie несколько недель.

Также стало известно, что 20 марта уйдет на «золото» экшн-ужастик **Devil Inside** от **Cryo Interactive**. Выход игры запланирован на начало мая, а демо-версия появится в сети уже в середине этого месяца.

Представитель **Raven Software** сообщил о том, что их проект **Soldier of Fortune** достиг уровня **Release Candidate** и вот-вот отправится на «золото». Предположительная дата выхода назначена на середину марта этого года.

3D-RTS от компании **LucasArts**, под названием **Force Commander**, отправлена в печать и появится на прилавках магазинов 20 марта.

Sierra и **Valve** опять получили очередные призы за свое детище **Half-Life**. На этот раз HL взяла награды **Game of the Year** (Лучшая игра года), **Action Game of the Year** (Лучший экшн года) и **People's Choice Award** (Приз зрительских симпатий) на **MILA 2000** во Франции. Кстати, на эти призы претендовало более 500 игр от 23 производителей.

Three Axis Interactive объявила о своих намерениях выпустить под PC популярную Macintosh-игру **Nanosaur**. Правда, порт будет не под Win32, а под Linux. В оригинале игра была сделана под Macintosh конторой **Pangea Software** и распространялась либо условно-бесплатно (shareware), либо как дополнение к свежкупленным iMac'ам. В общем, за полтора го-

да существования новинка покорила сердца макинтошевцев и ее решили портировать под PC. Игра представляет собой 3D-шутер по динозаврам. Дата выхода пока неизвестна. Известно лишь, что ее объявят в течение месяца.

Заклоченная на днях сделка между **Ubi Soft** и **Revolution Software** (создатели **Broken Sword 1&2**) позволяет с полной уверенностью сказать, что французы будут издавать экшн/адвенчуру «революционеров» под названием **In Cold Blood**, к тому же, во всем мире. Релиз игры ожидается в сентябре.

Гадости

Разработчики из компании **Bioware** сообщили, что их долгожданный ролевой проект **Neverwinter Nights** не выйдет в этом году и перенесен на март 2001 года. Более подробная информация будет обновлена ближе к концу этого года.

Дэйв Перри в очередной раз постарался убедить игроков, что скоро выйдет долгожданный **Messiah**, при этом отметил, что на данный момент осталось исправить 174 явных ошибки и потратить лишние две недели на обработку музыки. Поэтому можно сделать предположение, что раннее апреля **Messiah** мы точно не увидим.

Трое заметных личностей компании **Blizzard** **Pat Wyatt**, **Mike O'Brien** и **Jeff Strain** оставили прежнее место работы и основали новую компанию под названием **Triforce**. **Blizzard** отказалась комментировать события и выразила сожаление по поводу случившегося, она заявила, что все проекты, находящиеся в разработке, не пострадают...

News дежурный Y.D.

Список статей

- | | |
|---|--------------------------|
| 1. Юрий ДРЯХЛОВ.,
Splinter, стр. 6. | ☐ |
| 2. Юрий ДРЯХЛОВ.,
Superbike 2000, стр. 7. | ☐ |
| 3. Юрий ДРЯХЛОВ.,
Беглый взгляд, стр. 8. | ☐ |
| 4. Юрий ДРЯХЛОВ.,
От великого до провального один ТОР, стр. 9. | ☐ |
| 5. Василий ПОПОВ.,
TZAR, стр. 10-11. | ☐ |
| 6. Богдана КОЗАЧЕНКО,
Игровые сайты, стр. 12-13. | ☐ |
| 7. Слава МАЙДАНЕК,
Nox, стр. 14-15. | ☐ |
| 8. Ким ШАМБУЕИ,
The Sims, стр. 16-17. | ☐ |

- | | |
|--|--------------------------|
| 9. Максим ПАНАСЮК
Dracula, стр. 18-19. | ☐ |
| 10. Богдана КОЗАЧЕНКО,
Ярость, стр. 20. | ☐ |
| 11. Counter Strike, стр. 21, 25 | ☐ |
| 12. Владимир ЛЫСЕНКОВ
Armored FIST 3, стр. 22-23. | ☐ |
| 13. Зиновий ДЕМБЯНЧУК,
Приставка, стр. 24-25 | ☐ |
| 14. Слава МАЙДАНЕК,
ЖЗЛ: Жизнь Замечательных Людей, стр. 26-27. | ☐ |
| 15. Юрий ДРЯХЛОВ,
Сам себе Гиннесс, стр. 28-29 | ☐ |
| 16. Наталья ГРАДОВАЯ,
Скуби-Ду — истребитель привидений, стр. 28-29 | ☐ |
| 17. Дмитрий ВЛАДИМИРОВ,
Сплошные респавны, стр. 32 | ☐ |

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____
Почтовый _____
адрес _____
(телефон) _____

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте



SPLINTER

Юрий ДРЯХЛОВ

В ближайшее время на свет Божий обещает появиться несколько странный американско-австралийский продукт под названием **Splinter**. Хотя нет, на продукт он, пожалуй, малость не потянет, зато на фрукт — целиком и полностью. Впрочем, разработчики утверждают, что это игра, да еще и с претензией на хит. Но не будем спорить, им, разработчикам, виднее, что у них там такое — продукт, фрукт или грейпфрут.

Splinter, который можно перевести как



«Заноза» в известном месте, своим рождением обязан одному из основателей австралийской компании **Stromlo Entertainment** Ларри Шампро. Захотелось ему, понимаете ли, удивить мир чем-то таким необычным. Сел он, почесал голову и придумал совместно со своими разработчиками новый жанр игры **Flying Shooter**. В результате чешения головы и активного ер-

зання мысли получился у них жанр «летающая мухобойка».

Действие игры разворачивается на территории США, где на реке Миссисипи расположена жутко секретная лаборатория с жутко секретными технологиями. Там жутко секретные ученые разработали жутко... короче, как всегда. В результате, игроку нужно будет превратиться совсем в крошечного наноробота и отправиться в микромир на исследовательском корабле. Там, в пространстве, кишущем всякими военными кораблями, мухами, осами, жуками, гадостями и мерзостями, ему придется выполнять ответственное задание — мочить их всех, как говорит потенциальный президент России.

Ну вот, летаем мы, значит, в этом пространстве, гасим всех подряд и никак не порадуемся такому новому летающему жанру с элементами шутера. Или, может быть, шутера с элементами flying. Оружия у нас, к счастью, хватает, и мы можем уничтожать насекомых не только из традиционных ракет, пушек и пулеметов, но и применять против них химическое оружие, в народе известное как дихлофос.

Ох, и не легкая эта работа — гоняться за мухами. Попробуйте на досуге выгнать всех мух из своей комнаты. Уверен, что эта процедура потребует от вас незаурядной сноровки, стопки газет и определенной военной хитрости. Кстати,

мушки, летающие в нашей «Занозе» чуть ли не оцифрованы с реальными «лиц». По утверждению одного из творцов игры, им приходилось подолгу изучать физику полета различных насекомых, наблюдать за их поведением и реакцией на внешние раздражители. Все свои наблюдения они смогли успешно реализовать в игре!

Однако есть у меня смутное предчувствие, что разработчики слишком увлеклись процессом наблюдения за мухами и в результате сделали не то, что хотели, а то, что мухи им рассказали. Вместо того, чтобы соорудить капитальный мультимедийный труд о житье-бытье мух, они почему-то сели за написание игры.

Не знаю, какое впечатление производит эта игра на большинство отчаянных парней, решившихся пуститься в дебри осиных пещ, бесконечные коридоры муравейников, норы колорадских жуков и про-



чие злчные места, но впечатления издателя игры, компании **Electronic Arts**, уже проявились. Как стало недавно известно, **Electronic Arts** отказалось от издания 3D-shooter'a **Splinter** ввиду малой перспективности этого проекта...

На этом и я соими попрощаюсь, любезные мои, ввиду малой перспективности дальнейшего описания данной игры...

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они участвуют в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: Киев-080, 04080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».



Наконец-то все поклонники мотогонных симуляторов могут смело выучить языки и облизнуться. Компания **Electronic Arts Sport** уже практически готова представить игровому миру свой новый **Superbike world championship** под названием **Superbike 2000**. Безусловно, эту игру можно отнести к числу ожидаемых, так как предыдущий симулятор Superbike завоевал симпатии многочисленной аудитории виртуальных мотогонщиков, с тех пор с надеждой всматривавшихся в игровой горизонт, пытаясь разглядеть там смутные очертания проекта под №2000. Самые нетерпеливые смогли в середине февраля скачать демо-версию игры с сайта EA Sports и вдоволь полюбозаваться прелестями милого их сердцу симулятора.

Superbike 2000 выходит одновременно для PC и игровой приставки, поэтому интерес к игре возрастает вдвое. Однако мы остановимся на компьютерной демо-версии игры. Действительно, остановившись и поглосеем как следует на новеньких, сверкающих мотоциклах,



которые выглядят совсем как «живые»: стоит только протянуть руку — и ты дотронешься до их отполированных, переливающихся крыльев. Мило, ничего не скажешь. Вообще, в любой игре, а тем более в симуляторах, первым делом обращаешь внимание именно на мелочи. Чем их больше, и чем они естественней выглядят, тем большую радость испытывает глаз, язык же поневоле поет дифирамбы разработчикам.

В Superbike 2000 разработчики уделили «разделу» мелочей самое пристальное внимание — должно быть, даже большее, чем того следовало бы. Мотоциклы, трассы, гонщики — все смоделировано с довольно высокой точностью. О скрупулезности, с которой создатели подошли к «мелочной» части игры, можно написать отдельный материал. Чего стоит хотя бы их героическая попытка воспроизвести южноафриканскую трассу *Kyalami*: «Сначала мы наняли команду, которая промерила всю трассу, включая изменения высоты. Затем — вертолет и специалиста по аэро-

фотосъемке, чтобы убедиться, что все здания и окружающий ландшафт отображены правильно. Наконец, мы привлекли еще одного фотографа, который проехал по всей трассе и сделал около 300 снимков различных подробностей, от покрытий до врытых в



Юрий ДРЯХЛОВ

качества ограждения

шины». На врытых в качестве ограждения шинках, оных, слова Богу, остановились, а то бы их понесло еще дальше, вплоть до аккуратного воспроизведения каждого кустика вдоль трассы.

С такой же тщательностью воспроизведены 20 гонщиков, участвующих в соревнованиях. Все, естественно, из нашего с вами реального мира, среди них можно увидеть, например, американцев Бена и Эрика Бостромов (*Bostrom*). Каждый гонщик «снабжен» набором своих собственных достоинств и недостатков. Иногда это хорошо, а иногда совсем даже плохо. Допустим, я считаю себя хорошим гонщиком, но, забравшись в шкуру виртуально-реального героя, приобретаю его скверные привычки и упрямо рою носом на каждом повороте. Кто виноват? Конечно, EA Sports со своими прирамбасами. Но это так, в качестве оправдания своих неудач на трассах.

К мотоциклам, представленным в первой игре: *Ducati*, *Honda*, *Kawasaki*, *Suzuki*,

и *Yamaha*, добавился новичок *Aprilia*. Соревноваться можно на 13 трассах, среди которых Хоккенхайм и Монц.

Начинающему гонщику придется здорово попотеть, чтобы преодолеть до конца хотя бы одну из этих хитрокрученных трасс, без трагических падений под колеса со товарищей. Посему прежде, чем сесть в седло мотоцикла и пуститься в головокружительные соревнования, лучше покайтаться себе в одиночестве, дабы освоить управление своей лашаки.

Для тех, кто не имеет профессиональных навыков вождения, предусмотрена функция выбора уровня сложности. Пожалуй-ста, выбирайте одну из шести категорий: новичок, любитель, полупрофессионал, профессионал, ас. Кроме того, игрок может настраивать мотоцикл под себя, что несколько облегчит ему существование.

Во время игры есть возможность использовать четыре положения камеры, наблюдать за соперниками через зеркало заднего обзора, а после финиша устроить традиционный просмотр записи соревнования. Особо изощренные игроки могут усложнить себе спортивную жизнь и создать невыносимые погодные условия во время гонок. Хочешь —



дождь, хочешь — еще какую-нибудь сыאתь с дополнительными эффектами. Изожрясь, сколько душе угодно.

Когда надоест падать на трассе одному, можно пригласить к участию в этом процессе своих товарищей и запустить игру по модему, локальной сети или через Интернет. А уж если вам захочется самостоятельно понаблюдать за гримасами неискушенного друга, то Superbike 2000 довольно легко разделится на две картинки на одном экране — и, как говорится, поехали!

В общем, EA Sports, на наш preview-взгляд, готовит довольно симпатичную игрушку с массой разных настроек, функций и прекрасной возможностью прокатиться с ветерком на досуге.



Беглый взгляд

Юрий ДРЯХЛОВ

Как вы думаете, о чем может повести нас игра с интригующим названием **Last Call** (что-то в духе последнего звонка или вызова)? Криминал? Ничего подобного. Разработчики из компании **Cutler Creative** решили, что на рынке и без того полно кровавых игр, тяжелых миссий и море всевозможных симуляторов. А вот игра жанра *servis*, как кот наплакал. Впрочем, жанр этот пришел на ум мне, а не разработчикам, когда, погружившись в сюжет игры, я понял, что ничем другим как *servis* ее и не назовешь. Итак, **Last Call** — игра для барменов.

Собственно говоря, сюжет в игре довольно незамысловатый. Игроку предлагается исполнять роль бармена, то бишь, наполнять стаканы крепкими напитками, готовить разнообразные коктейли, любезничать с клиентами и держать в голове массу рецептов. Главное при этом — не допускать никаких ошибок.

Чем лучше вы будете обслуживать завсегдатаев своего бара, тем больше у вас шансов заработать приличные чаевые. На самых первых уровнях это задача не покажется такой уж и сложной, зато с повышением «квалификации» угождать клиентам становится все труднее. Здесь уже главное — скорость обслуживания. Для того, чтобы достичь определенных навыков, вам придется изучить около 70 рецептов приготовления коктейлей, ведь нужно успевать без лишней заминки обслуживать нетерпеливых и не совсем трезвых посетителей. При этом необходимо все время наблюдать за ситуацией в баре, дабы два десятка клиентов, подобранные хорошей порцией алкоголя, не начали вести себя чересчур нагло. Работенка, как видите, у бармена не легкая, а что делать, жить как-то надо, дома жена, дети... тыфу, ты это уже не из игры.

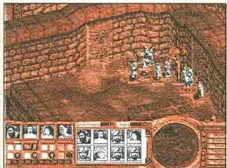
Invictus: In the Shadow of Olympus

Компания **Interplay**, запустившая в игровое пространство демо-версию игры **Invictus**, выполнила, тем самым, свое обещание отдать всех нас на растерзание Олимпийским богам. Ну что же, готовьтесь погрузиться в атмосферу древней Греции и попытаться доказать какому-то там *Посейдону*, что он нагло ошибался, представляя вас как никчемное существо, достойное смерти.

К счастью, его олимпийская коллега, некая *Афина*, решила заступиться за людей и предложила распораздавшемуся богу заключить сделку, а может, сделать ставку. Нам придется пройти всевозможные испытания, которые *Посейдон* с удовольствием обрушит на наши несчастные головы, дабы мы могли подтвердить свое право на жизнь.

Несмотря на то, что мы никчемные людишки (с точки зрения бога, букашки), на помощь к нам будут приходить настоящие герои. Например, *Геракл*, сотрясающий всю землю вокруг; *Орион*, затмевающий небо тучами стрел; *Икар* с коварным бомбометанием; *Гарпии*, плюющиеся ядом, и прочие товарищи по оружию.

В игре предусмотрен набор опыта. Миссии к миссии, управление силами подразделением: можно построить



своих воинов корабочкой; в линию; свиный, то есть клином. Кроме того, все это дело поставлено на мощный voxельный движок, что смотрится довольно симпатично. Вдобавок ко всему, есть вращающаяся камера, zoom, перемещение. Единственное, чего нет, так это функции, предполагающей сразу дать пинка *Посейдону*. Но ничего, мы его и так достанем.

Для того, что бы получить от игры хоть какое-то удовольствие, рекомендуется следующая конфигурация: **PC Pentium 350 MHz; DirectX 6.0 или выше; 64MB RAM, 300 MB на винчестере.**

Gunship!

Уж не знаю, как вы относитесь к России, но разработчики компании **Microprose** причислили ее к разряду агрессивного государства (возможно, в этом что-то и есть). Сюжет новой игры **Gunship!** построен на борьбе зла (в лице

России) и добра (в лице государств НАТО). Именно между ними разворачиваются масштабные боевые действия,

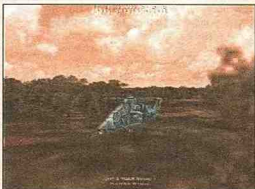


очень смехотворные на начало третьей мировой войны.

Россия вторгается в Европу, и здесь на ее пути встанут доблестные ребята из армий США, Великобритании и Германии. Собственно говоря, что следует дальше, догадаться несложно. Война — она и есть война.

В распоряжении игроков находятся более 100 видов военной техники и 85 видов оружия, с помощью которых им предстоит пресекать попытки той или другой стороны диктовать свои условия. По ходу боевых действий можно выбрать один из пяти имеющихся в игре вертолетов: *Ми-28*, *AH-1Z SuperCobra*, *Westland*, *Longbow* или *Eurocopter Tiger* — причем все они не какие-то блеклые тени реальных машин, а настоящие их повторы.

Сама игра может протекать в двух режимах: компании и миссии. Причем удачный движок, используемый в игре, дает возможность почувствовать реальность происходящих событий, так как в поте «лица» старается воспроизвести самые мелкие детали сложного рельефа, растений и техники.



ОТ ВЕЛИКОГО ДО ПРОВАЛЬНОГО — ОДИН TOP

Юрий ДРЯХЛОВ

Можно с определенной долей уверенности сказать, что интерес к той или иной игре у некоторых игроков связан с ее рейтингами во всевозможных хит- и топ-парадах. Ну, а как же, ведь если игра поднялась на верхние позиции в топах, значит, она почти стопроцентный бестселлер, а игрок, причисливший себя к славной когорте закоренелых геймеров и геймерш, просто не может оставаться в стороне от модных веяний. Поэтому играть в бестселлер считается правилом хорошего тона, иначе, какой же ты «ковбой»?

Кстати, вам это ничего не напоминает? Вспомните, ведь раньше у нас уже были своеобразные модные «топы». Например, книги, которые читали по очереди все члены семьи, товарищи в школе или коллеги на работе: «Мастер и Маргарита», «Архипелаг ГУЛАГ», «Белые одежды», «Котлован»... Затем появились модные видеокассеты, не посмотрев которые считалось неслыханным безобразием для всех владельцев видеотехники и примкнувшим к ним родственникам, знакомым и друзьям. Позже нас с головой уже захлестнула волна первых игр, среди которых появились и свои любимчики. Вот и получается, что мы всегда жили в условиях тотального «топа-окружения, а уж сейчас тем более вся наша жизнь зиждет-

№ 1

- 1 Quake 3 Arena — 9.8 %
- 2 Command & Conquer: Tiberian Sun — 9.1 %
- 3 Prince Of Persia 3D — 5.1 %
- 4 Alpha Centauri — 4.2 %
- 5 Князь: Легенды Лесной страны — 3.3 %
- 6 FIFA 2000 — 3.0 %
- 7 Delta Force 2 — 2.9 %
- 8 Crusaders of Might and Magic — 2.6 %
- 9 Braveheart — 2.5 %
- 10 Ultima 9: Ascension — 2.5%

№ 2

- 1 Unreal Tournament — 12.9 %
- 2 Homeworld — 11.6 %
- 3 Quake III Arena — 10.8 %
- 4 Jagged Alliance — 7.4 %
- 5 System Shock 2 280 6.3 %
- 6 Need for Speed (4): High Stakes — 5.3 %
- 7 Aliens vs Predator — 4.1 %
- 8 Driver — 4.1 %
- 9 Outcast — 4.0 %
- 10 Command & Conquer: Tiberian Sun — 3.5%

Для тех, кого интуиция подвела, сообщая, что под № 1 скрывается десятка игр, которые, по мнению голосовавших, относятся к разряду «игровой провал года». Соответственно, список № 2 есть не что иное, как «игровой прорыв года». Проценты (%) обозначают количество голосов, отданных за ту или иную игру.

Как можно заметить, Quake 3 Arena попал в разряд самых противоречивых игр года и с одинаковым успехом лидирует в обоих списках одновременно. Вот вам яркий пример того, что угодить всем и вся невозможно. Что касается остальных игр, то еще только Command & Conquer: Tiberian Sun заслужил такой чести покориться в двух этих TOP 10 одновременно.

Из того, что бросается в глаза, когда сравниваешь полные списки игр номинации провала и прорыва, это — значительно большее число претендентов в провальном списке (92), по сравнению со списком прорывов (38). Такие вот мы ребята, любим, черт побери, покрывать что-нибудь, причем в 2,5 раза больше, чаще и сильнее, чем похваливать. Кстати, в списке провал года присутствуют практически все сколько-нибудь известные игры, посему можно со спокойной совестью констатировать, что от наших геймеров досталось абсолютно всем.

Если на сайте Absolute Games голосование закончилось, то на страничке Кирилл и Мефодий (<http://www.km.ru/game/default.asp?PageB=>) процесс в самом разгаре. Добы не углубляться в дебри сайта и не заниматься анализом результатов, сообщу только о том, кто там в десятке лидеров.

- 1 Half-Life
- 2 Fallout 2
- 3 Need for Speed High Stakes
- 4 Delta Force
- 5 Unreal Tournament
- 6 StarCraft
- 7 Heroes of Might and Magic III: Armageddon Blade
- 8 SiN
- 9 Heroes of Might and Magic III
- 10 Quake III: Arena

А напоследок немного информации от PC Data, представившей данные о самых продаваемых играх в США за январь 2000 года. Кстати, эта информация охватывает



80% американского рынка, а потому является почти полным отражением того, какие «клепки» сейчас в головах тамошних любителей игровых посиделок за компьютером.

- 1 Who Wants to Be a Millionaire
- 2 RollerCoaster Tycoon
- 3 Age of Empires II: The Age of Kings
- 4 Centipede
- 5 Parker Brothers Classic Card Games
- 6 Milton Bradley Classic Games
- 7 StarCraft
- 8 Quake III Arena
- 9 RollerCoaster Tycoon: Corkscrew Follies
- 10 Deer Hunter 3
- 11 Unreal Tournament
- 12 Hoyle Board Games 2000
- 13 SimCity 3000
- 14 Cabela's Big Game Hunter III
- 15 Half-Life
- 16 Frogger
- 17 Rainbow Six: Rogue Spear
- 18 Microsoft Flight Simulator
- 19 Rainbow Six Gold Edition
- 20 Diablo

На сим закончу свои «топания» по сайтам и весям Интернета и пройдуся по киевским «шопам». Возможно, удастся поймать налогового инспектора, чтобы узнать у него, какой же все-таки TOP 10 вырисовывается на нашем рынке.



ся на сплошных рейтингах. Многие из нас питаются на них как-то ориентироваться и живут по принципу — сегодня читаем топ, завтра шагаем в шоп.

Все это я говорю к тому, что, познакомившись с очередной порцией TOP 10, в «шоп» бежать совсем не обязательно, так как у любой игры, попавшей в десятку, найдется не только масса сторонников, но и масса противников. Вот вам и пример. Заглянув на страничку Absolute Games (<http://www.1999.org.ru/>), о которой мы уже писали в прошлом игровом номере, я с интересом ознакомился с результатами голосования по таким, казалось бы, абсолютно противоположным номинациям, как игровой прорыв и игровой провал 1999 года.

И что мы имеем? А имеем мы очень даже любопытную ситуацию. Если два этих списка, оставив в них первые десять позиций, поставить рядом и предложить кому-то отгадать, где прорыв, а где провал, то получится весьма пикантная задачка, ведь с одинаковым успехом можно тыкнуть пальцем и в один список, и в другой. Остается призвать на помощь интуицию, почесать пальцы и... В общем, вот, попытайтесь на досуге определить, что есть что:

ТЗАР

ОГНЕМ И МЕЧОМ

Василий ПОПОВ

«Я стар. Но вряд ли я когда-нибудь умру. Меня часто убивали. Но я зализывал раны и снова брал в руки оружие. Своим мечом я писал и пишу историю мира. И я не оставлю это занятие».

Каин
«Солдатам можно грабить. Что найдут — принадлежит им, за исключением оружия. Оружие надо сдавать».

Зигфрид Миллер, капитан конголезских наемников. 1964 г.

Люди всю жизнь стремятся к войне. И вы никогда не докажете мне обратного. Потребность к уничтожению себе подобных заложена в самой природе человека. О, конечно же, все войны ведутся с самой что ни на есть благородной целью — с целью уничтожения Вселенского Зла, свисшего себе гнездо на Западных островах или в Восточных степях. Оно скрывается в снегах Крайнего Севера и в пустынях выжженных



ного солнцем Юга. Оно вездесуще, надо только уметь искать его. А уж это мы умеем. Присмотрись повнимательнее к своему соседу. Неужели ты не видишь, что Зло уже пустило свои корни в его мелкой и слабой душке! Подними оружие во имя Добра и Справедливости, и твоё имя навсегда останется в памяти благодарных потомков. Кто сказал, что Герои — это красивые и могучие полубоги, жившие в давние легендарные эпохи? Вранье! Гералк и Персей, Зигфрид и Беовульф — просто здоровые мужики, решившие поправить свое материальное положение и моральное состояние за счет мягкотелых соседей, погруженных (даже не пытайся спорить) в пучину Древнего Зла. Возьми меч и стань Героем. Вечным Героем. Ибо Зло вечно, а победителей не судят.

Не так давно, где-то в конце 1999 года на нашем рын-

ке появилась RTS с элементами RPG — **Tzar**:

The Brunden of The Crown, созданная болгарской командой *Haemimont Multimedia*. Действие игры происходит в фэнтезийном мире, населенном рыцарями, магами, орками, драконами и прочими представителями рас и народностей, присущих данному пласту «виртуальной реальности». Сюжет крутится вокруг некоего отрока, для которого абсолютной неожиданностью стала новость о том, что он принадлежит к младшей ветви благородного рода. Этот род долгое время правил в сказочном королевстве, пока власть не узурпировал некий злобный и древний демон (тот самый представитель Вселенского Зла). Движимый справедливым негодованием, юноша покидает родную ферму, на которой прожил честным дровосеком всю свою сознательную жизнь, и объявляет очередной крестовый поход во имя спасения человечества. Игра насыщена огромным количеством диалогов; они состоят из высокопарных фраз, произносимых мужественными голосами главных героев. Отличали *Tzar* также прекрасная графика и нигде не годное звуковое сопровождение. А затем — началось. Завоевавшие всенородное признание массовой локализацией западных игрушек, российские компании *Snowball Productions* и *1C* нашли, на мой взгляд, наилучшее решение своей нелегкой задачи — адаптации игры к нуждам нашего пользователя. Все разговоры персонажей были переписаны заново и, тем самым, был изменен сам сюжет. 28 января 2000 г. продукт их совместного творчества оказался на прилавках.

В локализованном варианте игра получила не к чему не обязывающее название «**Огнем и мечом**», и повествует оно теперь об очередной инкарнации Вечного Воина **Горация**.

В своем неустанном стремлении к насилию человечеству были просто необходимы вожди: мудрые правители и талантливые полководцы, люди, которые бы взяли на себя ответственность за победы и поражения, подвиги и преступления. Путем многовекового селекционного отбора сформировалась каста профессиональных Героев, постоянно перерождавшихся в новом облике с единственной целью — возглавлять жаждущие драки толпы, пожирать лавры при победе или идти на эшафот при поражении. Воспоминания о прожитых жизнях, веренищах мертвецов, павших и воздвигнутых королевствах, заученные рассуждения о необходимости борьбы во имя вы-

соких идеалов сделали этих людей циничными и жестокими. Они, возможно, единственные в этом мире, не верили собственным воззваниям в борьбе за счастье всех народов и дрались исключительно ради драки. Но Вселенское Зло, о котором так часто говорили организаторы очередной потасовки, на самом деле существовало. И оно явилось в мир в виде Темного Мессии, который, воспользовавшись временным отсутствием Вечных Воителей, быстро приобрел к рукам власть над миром. Его ставленники во всех концах света безжалостно уничтожали всех светлых магов, способных противостоять Злу с помощью своего магического искусства и планомерно принимали погружать мир в пучину Тьмы.

Таким был мир, в который пришел Гораций. Пришел он в него в теле кривоногого тумпатовского трестянина и был вынужден из-за дня в день трудиться на ферме своего дядюшки. Ферма эта производила не совсем законный, но довольно прибыльный продукт, а потому находилась в глухом лесу, подальше от жадных глаз завистников



и конкурентов. Это помогало Горацию до поры до времени скрывать свое истинное лицо, и кто знает, до какого часа Вечный Герой заботливо пропальпировал грабли, если бы не проношал о его возрождении последний из светлых магов — **мэтр Жиров**. Следней из светлых магов — **мэтр Жиров**. Следней из светлых магов — **мэтр Жиров**. Следней из светлых магов — **мэтр Жиров**. Следней из светлых магов — **мэтр Жиров**. Следней из светлых магов — **мэтр Жиров**.

Зная корыстолюбивый характер большинства Вечных Воителей, Жиров беспокоился лишь об одном: чтобы этот Гораций не пропал об отсутствии конкуренции и не заприносил за спасение мира втрдирого. Как и большинство стратегий, данная игра имеет три типа — отдельная карта, кампания и мультиплеер. Если вы озабочены судьбой Вечного Воина и его друзей, вам следует обратиться к «кампании». Но я бы советовал начать игру с одиночных сценариев. Именно здесь вы сможете разобраться во всех нюансах построения своего королевства и освоить основы тактики и стратегии в этом мире. После того, как загрузится выбранная вами карта, на экране монитора появится мир, необычайно похожий на вселенную одной из самых популярных RTS 1999 года — *Age of Empires II: Age of Kings*. В начале у большинства может сложиться впечатление, что «Огнем и мечом» — ни что иное, как банальный клон этого выдающегося

продукта Microsoft. Уверю вас, это не так. Несмотря на значительное внешнее сходство, «Огнем и мечом» имеет ряд отличительных признаков, которые не только не позволяют считать ее клоном Age of Empires, но и выделяют среди остальных игр столь популярного сейчас жанра RTS/RPG. Но обо всем по порядку.

Перед началом игры вам предложат определить все условия мира, в котором вы хотите строить свое королевство. Это — размер карты, климатическая зона, вид местности, время года, количество противников, союзников etc. В игре существует три расы: европейцы, арабы и азиаты. Особой разницы между ними нет, так что выбор национальности подданных — дело исключительно вашего вкуса. Экономическая сторона игры мало чем отличается от большинства известных real-time стратегий. Быстрая и сложная добыча ресурсов вашими подданными — залог быстрого развития, а следовательно, и успеха. В игре насчитывается четыре вида ресурсов: пища, золото, камни и лес. В отличие от вышеупомянутой Age of



Empires, они понадобятся вам все в самом начале игры, причем в как можно больших количествах. Развитие вашего государства до уровня феодализма — не более чем простая формальность, и единственное преимущество феодального строя в нашей игре — неприязнительность крестьян.

Более серьезный апгрейд, доступный в начале игры, — это «Обучение». Итог, заплатите золотом за «обучение» и ваши подданные начнут накапливать «опыт». Дальнейшие манипуляции в общем-то довольно стандартные: постройка и апгрейд определенных зданий откроют вам доступ к более продвинутым строениям, а следовательно, к новым технологиям и совершенствам ваших юнитов.

Интересна военная часть игры. Она предоставляет огромные поле для выявления ваших стратегических талантов, причем в самом широком понимании этого слова. Я не зря упомянул о том, что в начале игры вам предложат задать характеристики местности. Необходимо учитывать исторические особенности управляемой вами расы. Как известно, арабы — жители пустынь, и основной ударной силой у них всегда являлась конница. Следовательно, играя за «воинов

ислама», вы значительно облегчите себе жизнь, поселив их в «родной стихии». На открытой местности арабские конные лучники, анычоры и бестрашные «воины Джихада» дадут сто очков вперед европейским дружинникам, копейщикам и неповоротливым тяжелооруженным рыцарям. Но до блестящих последователей Мухаммеда тут придется в густом лесу, где негде развернуться многочисленной конной армии, а европейская пехота быстро станет хозяином положения. Азиаты, на мой взгляд, самая сбалансированная раса в игре. Пешие самураи и лучники с успехом противостоят европейской пехоте и намного превосходят арабскую. Когда же вы построите конюшни и изучите искусство верховой езды, ваши воины быстро адаптируются к условиям битвы в конном строю, а значит, никогда не посрамят «честь знамени». Кроме того, азиаты — единственный народ, способный создавать боевые колесницы, а два десятка таких приспособлений (управляемых только чернокожими возницами) обратят в бегство самых отважных. Но это еще не все. Помимо «кнакчи» и модернизации ваших подданных, вам придется также бороться об их моральном облике. Для этого придется строить церкви, соборы, монастыри и мечети. С помощью монахов и священников вы сможете создавать совершенно уникальные типы воинов.

Так, сильнейшие арабские воители — воины Джихада вступят в ваши ряды только после того, как муэдзин станет достаточно «компетентен» для того, чтобы призвать народ на священную войну (Джихад) против неверных всего света. Европейские священники могут ответить на эту выходку язычников «крестовым походом», который значительно повысит характеристики всех участвующих в нем воинов. А азиаты, как всегда, пойдут своим путем. После изучения буддизма и постройки «монастыря Шаолинь» вы получите возможность сформировать армию монахов-воинов, способных изучать у-шу и повышать свои характеристики путем тренировок спаррингов. Кроме того, что священники заботятся о душах своей паствы, они также летят ранеными. Кстати, после определенного количества времени и потраченных денег, священники получают одну удивительную способность: благодаря их молитвам крепостные стены города лучше выдерживают натиск вражеских баллист и катапульт.

Сносящая в поход свою армию, не стоит забывать, что в этом «закранным» мире немалую роль играет магия. Помимо огненного дождя, замораживающих злоключений и прочих «приятных» сюрпризов, ваши маги могут призывать на помощь могучих союзников. Так, на стороне европейцев выступают големы — огромные, неповоротливые, но необычайно сильные существа. Арабам повинуются джинны, а азиатам — драконы. Чтобы их вызвать, потребуется много времени, но и убить их гораздо сложнее, чем обычных юнитов. Не забыли работорговцы и поклонников развитой экономики. В таверне вы сможете занять неко-

торую сумму денег, что бывает в некоторых случаях очень полезно. Изучив «эзотерические игры», попытаете счастья в игре в кости: минимальная ставка — 1000 золотых. Построив рынок и торговую гильдию, вы сможете снаряжать торговые караваны и обменивать свои излишки на наличные или недостающие ресурсы. Произведя все апгрейды, доступные в Гильдии воинов, можно номинировать на службу Героев. В отличие от камланий, гибель Героя не приведет вас к фиаско. Герои в данной игре отчасти играют ту же роль, что и в известном пошаговом сериале Heroes of Might and Magic. Рядовые воины, сражающиеся в одном отряде с Героем, дерутся намного лучше и, что особенно ценно, почти втрое быстрее наращивают свои характеристики.

А персонажей нельзя назвать слишком высокими. Во время похода ваша армия может растянуться почти на полкарты, а отдельные юниты «заблудиться» в лесу или безнадежно застрять в овраге. Конечно, все это не вызывает энтузиазма и нововесте неагитационные воспоминания о Warcraft II. Зато проблема «бездельничества» среди мирных поселенцев была решена, на мой взгляд, великолепно. Мирное население вашей империи — законченные трудоголики. Если вы не успеете «окачать» кого-нибудь из ваших крестьян, он сам бросится помогать находящимся поблизости товарищам.

Графика игры выполнена на очень высоком уровне и уступает Age of Empires



только размерами зданий. Поля, леса, степи, пустыни, скелеты доисторических монстров, деревья с повешенными, смена дня и ночи, неожиданно начинающийся дождь, плавно переходящий в снегопад, — все это необычайно и, а значит, достойно внимания. Да и системные требования довольно непризвительные: P200, 32 Mb RAM, 200 Mb HDD.

И напоследок, маленький подарок любителям легкой жизни. В процессе игры нажимите Enter, в появившейся строке сообщений введите:

hmpretlypleasewithsugarontop — активация кодов;

hnmext — следующая миссия;

hmpetleva — + 10000 всех ресурсов

hmdvaleva — + 50000 всех ресурсов.

Коды могут не действовать в пиратских вариантах игры.

ИГРОВЫЕ САЙТЫ: Азбука для героя

В самом первом номере «Моего компьютера» за 1999 год мы начинали беседу об игровых сайтах. Продолжение этой темы было напечатано в ноябрьском номере «Моего игрового компьютера». Теперь пора возобновить этот разговор, на этот раз, надеюсь, без досадных пауз. Так как в первую очередь большинство из нас все-таки интересуются русскоязычными сайтами, к рассмотрению серверов всемирно известных издателей и разработчиков приступим немного позже. На всякий случай предупреждаю: ветераны Всемирной Сети, которые и так прекрасно знают, что где лежит и могут бродить по ней с закрытыми глазами, вовсе не обязаны читать дальше. Эта статья будет полезной скорее новичкам, которые недавно попались в Паутину.

Итак, что мы видим, заходя в игровую раздел поисковой системы **Rambler** (www.rambler.ru)? Правильно, окошко поиска, а под ним — таблицу, битком набитую названиями разных игровых сайтов, с нетерпением ждущих посетителей. Вооружившись беспристрастностью, постараемся тщательно рассмотреть их, чтобы облегчить трудную участь неопытных пользователей Всемирной Сети.

Сегодня первое место в списке занимает www.games.ru, или «Азбука для героя». Обещают коды и решения ко всем играм. Создатели этого сайта, видимо, руководствовались принципом «Удобство прежде всего» — откровенно говоря, дизайн азбуки вряд ли покажется привлекательным кому бы то ни было: на черном фоне нет никаких картинок — таблица в центре и все. Работать с информацией здесь очень просто: игры классифицированы по принципу «русские» и «другие», осталось только выбрать в интерактивном алфавите букву, с которой начинается название искомой игры. Не надейтесь найти здесь новости или обзоры: идеал сайта — коды. Вы можете порыться в основной базе информации, добавить код от себя или прочесть новые поступления от дотошных геймеров. Если



са, на при этом вам не удастся сохранить инкогнито: имя и «мышло» указывать обязательно. При этом нельзя сказать, что коллекционеры кодов на этом сайте стараются идти в ногу со временем: к сожалению, даже упоминания о самых новых игрушках мне тут найти не удалось. Новости обновляются примерно раз в квартал и касаются преимущественно событий местного порядка: «наш сайт... теперь на нашем сайте...» и прочее. Если вы интересуетесь рейтингами игр — пожалуйста, лучшая сотня ждет вас. В общем, если вы застряли в подземельях Revenant или коридорах пирамид Tomb Raider'a, заходите — здесь вам помогут.

Следующий сайт почти тезка предыдущему — www.games.ru, хотя по другим параметрам он от него сильно отличается. Дизайн странички эйфорически-приподнятый, сразу видно, что художников одолевала радость бытия, связанная с лучшими воспоминаниями детства. Самый большой баннер рекламирует «лучшую коллекцию игр on-line». Эти игры, как водится, разбиты на жанры, но самой свежей новинке уже как минимум полгода, что, впрочем, не помешало нашему игровому редактору

играть в нее в поте лица своего больше часа. Новостями сайт не блещет, и обновляются они довольно редко и нерегулярно. Обзоров как таковых нет; и скажите на милость, кому интересно превью к Heroes III? Ладно. Коллекция игрушек онлайн средних размеров — единственное, ради чего сюда стоит заглядывать. Впрочем, если вас интересует сборник афоризмов («Если вы спорите с дураком, значит, дураков уже двое...») и программа российского TV — не проходите мимо.

Следующий сайт www.3dnews.ru оформлен в бежево-коричневых тонах, дизайнеру удалось сделать его элегантным и изысканным. Тут много информации об игровом железе и драйверах, буквально все о Voodoo и его разновидностях, много о Linux и пр. — кстати, информация обновляется регулярно и добросовестно. При этом нельзя сказать, что геймерам здесь нечего делать:



коллекция демо-версий игр довольно велика, причем на сегодняшний день (25.02.2000) 20 демо к играм этого года. Обзоров хватает, и сделаны они неплохи, хотя ясно, что автору сайта некогда гоняться за свежайшими новостями: в основном речь идет о нашумевших играх конца 1999 года. Учтивая здешнюю коллекцию патчей, можно с уверенностью сказать, — время зря не потратите.



вас осветит какая-нибудь свежая мысль, можете поделиться ею с авторами ресур-

Хостинг **www.gameland.ru** отправит вас на очень пеструю, яркую страничку, как по мне, даже слишком — в глаза рябит. Нетрудно догадаться, это — домашняя страничка журнала «Страна игр». Вы сразу оказываетесь в разделе «Новости». Они представляют собой пару предложений, укороченных скриншотом; нажав на ключевое слово — название игры — перед вами возникает целая статья. Обновляются новости с нормальной периодичностью, так что придраться особенно не к чему, правда, в основном, сплетничают о российских играх и планах их разработчиков. Меня, например, заинтересовало сообщение «Шутер по-украински» [о шутере, стратегии и гонках отечественного производства, которые должны выйти в первом полугодии 2000, мы писали в одном из наших предыдущих номеров]. Несмотря на «кухонно-поваренное» название, статья вполне доброжелательная.

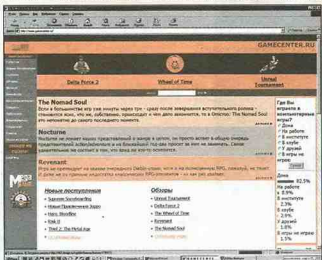
Вообще же сайт очень патристичный; в честь второго ПИВЧ'а, например, даже стихи слагают под Пушкина, хотя игра, между нами говоря, по сравнению с первой частью, не ахти какая. На этом узле есть сборник ссылок на несколько других российских игровых журналов, так что, если интересно, можно порыться и там. Еще для любителей прямого эфира здесь есть Web-чат. В а общем какой журнал, такой и сайт.

Сайт **www.gamecenter.ru**, честно говоря, мне очень понравился. Классный дизайн, внятный шрифт, хорошо продуманный интерфейс — интересующую вас игру легко найти через панельку с указанием жанров. В постоянно обновляемых новостях предпочтение отдается играм должным и известным, так что, если вас интересует творчество какого-нибудь скромного издателя-разработчика, его вы тут можете и не найти. Соплидно выглядит галерея скриншотов — создатели ресурса сумели собрать коллекцию весьма внушительных размеров, поэтому, если вам не терпится поместить на рабочий стол картинку, скажем, из Diablo или Daikatana'а, будет из чего выбирать. Тут же висит объявление о конкурсе на лучшее название к третьему «Аллодам», конечно же, с ценным призом в награду победителю. Коды прячутся в разделе «Секреты», и чего тут только нет, даже такие: «asbbb. Не делайте этого — вы сразу же умрете!» Но главное здесь — это обзоры. И какие! Они написаны профессионально, легко, с отличным чувством юмора и большим воодушевлением; автор тактично экспериментирует с русским языком, не травмируя читателя избытком сленга. В общем, это самый обязательный из рассмотренных сегодня мною сайтов.

Теперь на очереди **www.ZONE.ru**. Обзоры и новости привязаны к алфавиту. Здесь есть коллекция патчей и скриншотов, материалы по игровому железу, но волшебное слово Quake бросается в глаза бук-



вально отовсюду, чувствуется, что авторы сайта без ума от этой игры, ее эстетики, ее особенностей, ее требований, е... В общем, сильно увлеченные люди. Список обзоров ничтожно мал — в принципе, их могло и вовсе не быть, сайт бы не пострадал. К тому же рассматриваются только знаменитые игры, о которых и так все известно. Стратегии прохождения игр повсюду о том же Quake, Starcraft и иже с ними, из чего следует, что целевая аудитория странички — посетители игровых компьютерных клубов. Так что если вы из их числа, возьмите на заметку этот адресок.



Максимально лаконичное оформление придулимо авторы петербургского сайта **www.gameshow.spb.ru**, в оригинальности им явно не откажете. На синем фоне норисован глаз и написано два слова «русский» и «английский». Выбрав язык, на котором вы лучше читаете, готовьтесь: зрелище школьной тетрадки в клеточку может вызвать у вас бурю воспоминаний. Для того, чтобы добыть информацию, выберите нужную впа платформу: PC, PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, так что поклонникам всевозможных приставок есть где разгуляться. Только затем можно воспользоваться привычным алфавитом. Новости не очень богатые, но не это здесь главное. Сайт гор-

дится кодами ко всем играм, и будьте уверены, если к какой-либо, даже малому известной игре, есть хоть один код, вы его тут найдете. Причем, нажав на определенную кнопку, код можно сразу сопреднасть на жесткий диск. Приятно то, что составители не сносят, поэтому уделяют внимание и малозаметным играм — часто неплохой продукции издателей средней руки. Мне, например, только тут удалось отыскать упоминание о недавно локализованной болгарской игре Tzar. Одним словом, поискатели кодов, ройтесь и общаетесь.

Совершенно тарантиновский дизайн отличает **www.game.ware.ru**. Суровый дядько цепится в вас из шотлана, и выражение его лица не обещает ничего хорошего. Здесь, как и в большинстве игровых сайтов, есть клуб и лучшая двадцатка игр. Результаты опросов помещены на доске почта в центре странички: это название и скриншот игры месяца. В новостях некуда деться от патчей и драйверов, все прочее рассмотрено в минимальных количествах. A solution может оказаться ссылкой на другой сайт, даже англоязычный. Раскладка по жанрам, выбросит вас прямо в «крупнейший сборник игр», который незамедлительно многих разочарует. К примеру, количество упомянутых здесь RPG равно 25, причем самая свежая из них вышла в октябре 1999 года. Цель авторов этого сайта — собрать определенное количество демо-версий, патчей, оддонов и драйверов — по-моему, достигнута только отчасти, и страничке еще очень даже есть куда расти. Одним словом, если только вы не гонимесь за раритетами и тайными сокровищами в мире игр, то здесь найдете на что посмотреть и что выкачать.

На сегодня, кажется, все. Подводя итоги, можно сказать, что практически каждый сайт оснащен чотом и книгой жалоб и предложений; некоторые просто-таки умоляют поделиться свежими идеями или сомнениями по поводу собственного творения. Многие усердствуют, стараясь обнять необъятное, и рассылают, когда лучше было бы раздробить одну-две игровых темы. О сайтах, которых удалось найти свой голос, со временем попробуем рассказать, а пока — пишете, что именно вы хотели бы видеть в сайтовых статьях. Все будет!

**Український Центр
ІНТЕРНЕТ**
Почасовий — ат 0.15 у.д
Інтернет Unlimited — 20 у.д.
Супершвидк до 31 мегабт!

тєл. 220-81-70
227-20-44

http://www.uct.kiev.ua
e-mail: office@uct.kiev.ua

Жанр: action с элементами RPG
Разработчик: Westwood Studios
Требования: Pentium 200, 32 Mb RAM;
 для игры по сети — 3Dfx

Помню свое удивление, когда вместе с интро свежиспеченного *Tiberian Sun* был продемонстрирован небольшой ролик, из которого со всей очевидностью следовало: Westwood начал эксперименты. В самом деле, жанр рекламируемой игры **Nox** был далек от излюбленной Westwood'ом стратегии. Не скажу, чтобы ролик был грандиозно впечатляющим: из-за размытого качества видеофрагменты давали лишь намек на настоящую игру. Внимание в основном акцентировалось на магических спецэффектах, раскрывающих которые сейчас вошло уже в привычку. «Похоже на ролевик. Интересно бы посмотреть, на что это будет похоже», — все это было мной благополучно забыто, до тех пор пока диск с игрой не попал ко мне в руки.

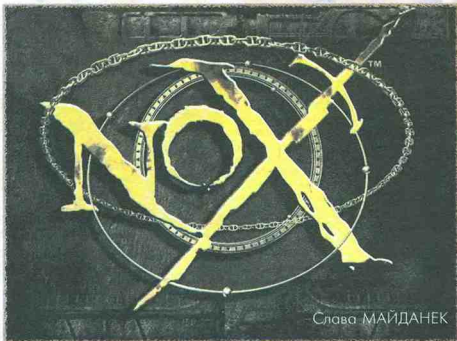
Засидевшись за Nox'ом до шести утра, я наконец понял, на что это похоже. Как призрак умирающей любви, мелькнул в сознании облик *Diablo* (нет-нет, не торгова, не волнуйтесь) и исчез — по-видимому, надолго.

По части украшения инсталляций Westwood — беспорядочный лидер. Пока игра переключается с диска на винчестер, можно проследить себя в истории Nox'а и разобратся в происходящем: почему же все-таки появилась необходимость снова взяться за меч... то есть мышки. Три Ордена: Воины, Заклинатели и Маги хранили в своих замках, башнях и пещерах могущественные артефакты, характеризовавшие их род занятий. Это были Альберда (*Halberd*),

Странная Зверь (*The Weiriding Beast*) и Сердце Нокса (*Heart of Nox*). Кроме



того, существовал четвертый артефакт, Сфера (*The Orb*), вокруг которого, собственно, и началась кутерьма. Ведь тот, кто собрал бы все эти артефакты, получал Посох Забвения (*Staff of Oblivion*), настолько убойный по силе, что было решено прекратить любые эксперименты по этому поводу и не начинать их снова. А чтобы не смущать народ слухом, гильдии порешили стать добровольными хранителями раздельных артефактов. Сферу, которой некогда владели некроманты, от греха подальше сплывали на Землю.



Слова МАЙДАНЕК

Но, конечно, снова кто-нибудь где-нибудь всегда жахнет власти над миром. Пресловутую власть искусилась колдунья-некромантка Гекуба (*Hecuba*), протянув жадные лапки к самому дорогому — к Сфере.

Выколдовывая ее из нашего мира, она совсем по-человечески чертыхается из-за потухшей не вовремя свечи. Засветив ее снова, колдунья задумывается на секунду, перебирая в памяти уже произнесенные слова заклинания: «Так...ля-ля-ля... Ага, вот она». И если бы не женская беспечность, все прошло бы гладко. Ноксу не миновать рабского существования, а главный герой Джек (*Jack*) спокойно сидел бы у себя дома со своей подружкой и смотрел телевизор, на котором без толку красовалась

пресловутая Сфера. Не тут-то было! Сила, увлекшая Сферу, приватила и телевизор вместе с его незадачливым обладателем. Возникнув в Ноксе, Сфера напрямую отпавшая к Гекубе, а Джеку с телевизором не очень мягко приземлились на палубу воздушного корабля. Капитан хотел было прибить Джека, как какую-нибудь нечисть, но усмотрев в этом происшествии волю providения, поставил Джеку условие: если Джек выполнит все задания, о которых попросит его влиятельные персоны Нокса, то Капитан отправит его обратно. Конечно, своих родных героев жаль посылать на какие-то авантюры.

Ну что ж делать — выбираем себе специализацию и вперед: творить подвиги и создавать легенды, на что не пойдут ни один здравомыслящий абorigine.

Специализаций столько же, сколько и Орденов — три. Воин (*Warrior*), Маг

(*Wizard*) и Заклинатель (*Conjurer*). Воин может только драться, у него отсутствует напрочь магия, и заклинаний он никаких выучить не может. Развиваясь, получает профессиональные навыки берсеркера (похоже не на берсеркера, а на барана: герой на большой скорости таранит врага башкой), гарпуна — чтобы подтаскивать к себе врага, «вольного глаза» для отстрела невидимых магов, «плача войны» для задуривания врагом головы (они терются и начинают бесполово бегать) и «легкого шага» для осторожного обхода ловушек. Слотиков под навыки маловато, но зато они быстро восстанавливаются. Воин также не умеет обращаться с луком. Единственное



дистанционное оружие — сюрикены и чакрумы (что-то наподобие бумерангов — сами к хозяину возвращаются).

Маг — стандартный хиллс с набором стандартных полезных заклинаний, который и надеть-то на себя кроме хламиды ничего не может. Кроме заклинаний, использует магические посохи, любым же другим оружием гнушается.

Самый симпатичный, на мой взгляд, Заклинатель — он соединяет в себе лучшие черты Мага и Воина. Тяжелую броню носить категорически отказывается, считает, что ему за глаза хватит обычной кожаной



с блямами. Зато хорошо стреляет из лука и, что самое главное, эффективно пользуется своими специализированными заклинаниями. Их у него меньше, чем у Мага, зато, в отличие от магических феерверков-фитилюшек, они вызывают реальную подмогу: волков или медведей гризли. Радует также способность околдовывать противника и делать его своим союз-



ником, причем враг не расколдовывается до самой смерти. Правда, дрессировке, как правило, поддаются только существа с низким интеллектом. Забавное зрелище получается, если околдовать с полдюжину урчинов (это такие забавные кобольдишки, которые много визжат, прыгают и бросаются камушками) и прийти с ними в таверну — ну просто воспитатель с выводком!

Для каждой специализации игра начинается по-разному: Воин должен будет вступить в свой Орден и выдержать испытание, Заклинатель, прежде чем начать свой путь славы, пройдет сквозь пещеры, Мага после несложного квеста глава Ордена Маров забирает обучение в Башню Иллюзий (*Tower of Illusion*). После этого игра будет идти частями-квестами. Жаль, что Westwood, отступив от своих принципов, не сделала видеозаставок между миссиями. Вместо этого — картинка, обрисовывающая цель нашего визита в то или иное место. Например, Джек, Укрошающий Паука. Или Джек в Раздвиге: брать или не брать эту Странную Зверь? Уж слишком противная на вид. В случае гибели героя снова так же демонстрируют картинку, описывающую дальнейшую судьбу его бранных телес: Джек, поджариваемый огнем на вертеле, или Джек-мюмля, погребенный в одном из саркофагов.

Антураж игры опять-таки хочется сравнить с близким по духу Diablo. Карты состоят из набора коридоров, ограниченных либо лесами, либо стенами, либо скальной породой. Джек, перебирая ногами, всегда остается в центре монитора, а под ним протаскивается карта. Так что потерять его где-нибудь на локации невозможно. Впрочем, это ему не мешает застревать между колоннами и сдвигать плечом столы в таверне. Внешность персонажа можно генерить по своему вкусу — от цвета кожи до цвета полосок на кроссовках. Кстате, за джинсы, футболку и кроссовки дают неплохую для начала цену — наверное, наивно полагая, что это заморские артефакты. Замечательно еще следующее: что бы вы не напялили на героя в inventory, это все с

мельчайшими подробностями будет отражено в самой игре. Помните, как в Diablo герой, носивший двучетный желто-синий щит, пытался вас убедить в том, что щит у него на самом деле голубой, со львом, стоящим на задних лапах? Здесь надень хотя бы наручи — и их видно. С неприятны дождя помогаешь глаза, копясь в ловке и пытаясь понять, что за товары у этого слепуна: любой предмет занимает один слот, и поэтому часто вещи изображены микроскопически. Слотов для вещей у Джека много, но это не значит, что он может столько же вещей унести и перепродать. Есть какой-то весовой предел, после которого Джек скажет: «Ы», и не двинется с места. Весьма неудобно: в процессе боя с врагом так и летят доспехи и щиты, гоняясь же за недобитыми, можешь случайно подобрать несколько, после чего герой остановится как вкопанный. Пока залезешь в инвентарь да выкинешь ненужное, гады-враги тебя и расстреляют. Невозможно также набрать полные слоты бутылок с жизнью, маной и противоядием: максимальное количество этого добра — девять штук. Альтернативой красным бутылкам служат яблоки, сидр и мясо (которое, скрепя сердце, подбираешь где-нибудь в катакомбах под кладбищем). Их тоже можно набрать только по девять.

Персонажи хорошо анимированы. Джек действительно и бегаёт, и осторожно радуется. Горожане и селяне, состоящие не только из кузнеца, лекаря и ведьмы, шастают туда-сюда по своим делам. Несмотря на такую оживленность, не покидает ощущение, что все происходит где-то в системе пещер, в которых изредка растут деревья и трава — слишком часто зеленые лужайки сменяются катакомбами, да и реки лавы на каждом шагу.



Радует глаз великолепие карты, на которой и города — весенние и цветущие (когда начнется нашествие огов, они запальнут пожарами), подземелья не то чтобы до ужаса мрачные, а скорее загадочные. С самого начала игра воспринимается как какой-то городок в табакерке — мол, опять карапузы вилпили. Со снисходительной улыбкой выполняешь первый квест — чтобы пройти испытание и поступить в Орден, герою нужно совершить какой-нибудь значительный поступок. Далеко ходить не надо: в саду девушки-работницы с воплями спасаются от большой и страшной летучей мыши. Дальше — больше. Город, оказывает-

ся, изнемогает от бесчинств урчинов. У меня сердце кровью обливалось при убийстве этих симпатяг. Камнями они швыряются ошутливо, но это же сущие детки! Пританислись где-то за углом, хихикают, думают — вот, развлечение! А увидев, что на них не



сется такая громадина, впадают от испуга и пытаются ударить, неуклюже переваливаясь на коротких лапах. Начиная задумываться, что не все так мило, только когда твою родную гильдию вырезают некроманты, и ты остаешься один на один со своей воинской честью. Мало-помалу Городок в табакерке превращается в приют для душевнобольных. Начиная от урчинов и заканчивая самой Гекубой, все они хихикают, посмеиваются и издеваются над твоими промахами — форменный дурадом!

Игра более ориентирована на мультиплеер — второй диск полностью посвящен картам. Сначала на карте выбираешь приблизительное место, в которое ты хочешь отправиться — в болота, в Земли Мертвых или куда-то еще, а в списке локаций — конкретное место дроки. Локации весьма малы, каждая помещает в себя до шестнадцати игроков, но их много и они отличаются разнообразием. На мой взгляд, приятнее высивать противника на пятнадцати уровнях, а не топтаться на клочке карты.

О музыке. Странно, но саундтрек производит большее впечатление, если его слушать отдельно. В процессе игры почему-то кажется, что мелодий четыре-пять от силы, хотя на самом деле композиций без малого тридцать, и они замечательно решены в эскапационно-хоральном стиле. Может быть, действие настолько сливается со звуком, что на трек просто не обращаешь внимания?

Пожалуй, Nox — единственный удавшийся эксперимент после Diablo и Hellfire, от которых, впрочем, выгодно отличается очевидностью персонажей и живым сюжетом. И поскольку Diablo II будет более ориентирован именно на ролевушность, Nox'у можно пожелать успеха у поклонников жанра action с элементами RPG.



Порнографии не ждите, они даже в душ ходят с цензурой! Соберется, значит, какой-то из пап помыться, и тут, значит, вместо палочку куклы пикселей распыляющих, чтобы, ни-ни, никто ничего не увидел. Смешнее всего выглядит, как наши симпатяги перевоплощаются. Весело, просто до истерики, видеть, как серьезно-счастливая игра в щекотливые моменты превращается в кич, дешёвый и как

бы извиняющийся, «мы бы, конечно, сделали чего поинтересней, но сами понимаете...» в нас играют и дети...».

Робби Вильямс (на коньках)

Вы думаете, из всего вышесказанного следует, что The Sims — хоть капельку хорошая игра? Отнюдь! Но забавно, опять же — графика. Вроде и не особо красиво и совсем не технично, а наблюдаешь с какой-то искрой в глазах. Анимация сделана симпатично, целуются-обнимаются они весьма опытным движением, ходят только как-то коряво.

Абсолютно кошмарная музыка, хуже не придумаешь, впрочем, весьма соответствует. Звук постоянно хочется отключить вообще просто потому, что его слишком много. Ну, сложно выдерживать мычанье всех членов семьи, ноложенные на кричащий телевизор и работающий магнитофон в соседней комна-

те. Игру вообще очень сложно выдерживать, но от нее остается какое-то легкое впечатление. Формально вас посто-



янно напрягают своими проблемами чужие вам, ко всему еще и несуществующие люди, а раздражение в голову не залетает. Ну да, приходится ухаживать

за инвалидами, зато какое яркое солнце, а вечерами всегда тепло, и спать ложать здесь в одиннадцать, а не в полпятого, чтобы проснуться здоровенькими, счастливыми и пойти в хорошем настроении на работу. Нам опять продали невероятно наедающийся и клонящийся мир, и мы опять его купили. Браво, **Maxis**, сколько лет подряд ты умудряешься с улыбкой торговать иллюзиями!

P.S. Что ни говори, а все мы жертвы рекламы. А под The Sims рекламу заделали, что надо, так что не раздумывайте и покупайте игрушку. В конце концов, вы тоже когда-то пытались кормить томагочу.

ПОРА ПОДУМАТЬ О БУДУЩЕМ!

Категория подписчика	Период подписки	Мой компьютер (в грн.)	Мой компьютер Игровой (в грн.)	Примечание
Для физических лиц	1 месяц	5	2,1	
	3 месяца	15	6,3	
	6 месяцев	30	12,6	
Для юридических лиц (с доставкой в офис по Киеву)	12 месяцев	60	25,2	Подписка для организаций
	1 месяц	7	—	
	3 месяца	21	—	
Льготная (с доставкой в офис по Киеву)	6 месяцев	42	—	Для: детских домов школ интернатов; специализированных кружков; военных училищ
	12 месяцев	84	—	
	1 месяц	4,4	1,8	
	3 месяца	13,2	5,4	
	6 месяцев	26	10,5	
	12 месяцев	50	20	

Право на льготную подписку должно быть подтверждено соответствующим документом, направленным в редакцию.

Откликнувшись на многочисленные просьбы наших читателей, особенно проживающих вне КИЕВА, — редакция еженедельника «Мой компьютер»

ОБЪЯВЛЯЕТ!

Открылась редакционная подписка. Определите по таблице категорию и соответствующую стоимость.

ВНИМАНИЕ!

Только подписка в редакции автоматически делает Вас участником программы

«Пора подумать о будущем». В рамках данной программы состоится НОВОГОДНЯЯ ЛОТЕРЕЯ, в которой будет разыграно множество призов.

В их числе:

10 6/п годовых подписок на наши издания на 2001 год; Компьютеры и комплектующие; Мониторы и компьютерная периферия; Ортехника и бытовая аппаратура; И многое, многое другое.

Придите в сберкасса и заполните соответствующий бланк (см. образец)

Копию обязательно пришлите в редакцию

ПРИМЕЧАНИЕ:

За пересылку денег почтовым переводом отделение связи взимает до 15% от суммы платежа. За пересылку денег через сберкассу, банковским переводом, процент от суммы платежа не превышает 5%.

ПОМНИТЕ! Подписка оформляется до 10 числа текущего месяца, а получить издание Вы начнете со следующего месяца. Для того, чтобы вовремя оформиться, оплату необходимо осуществить до 5 числа текущего месяца.

ПОВИДОМЛЕННЯ

300205826098, ООО «К-Инфо»
отримувач платежу Старокиївське відділення ПИБ г. Києва МФО 322227
Установу банку
Разунок отримувача 26002901301344 300205826098 Особовий разунок
прізвище, ім'я та по батькові, адреса
Вид платежу Наслідок минулого року Платіж поточного року Дата Сума
Підпис на квитанції «Мой компьютер» № ____ мес. С ____ 2001 г.
Пеня
Касир Платник Всього

КВИТАНЦІЯ

Касир

300205826098, ООО «К-Инфо»
отримувач платежу Старокиївське відділення ПИБ г. Києва МФО 322227
Установу банку
Разунок отримувача 26002901301344 300205826098 Особовий разунок
прізвище, ім'я та по батькові, адреса
Вид платежу Наслідок минулого року Платіж поточного року Дата Сума
Підпис на квитанції «Мой компьютер» № ____ мес. С ____ 2001 г.
Пеня
Касир Платник Всього

Максим ПАНАСЮК (MaDMaX)

DRACULA

Черные клубы дыма поднимались над очередным храмом. Один за другим летели кресты, разбиваясь о землю. 1462 год — пал Константинополь. Несметные полчища турок-мусульман, вторгшись в Европу, двинулись на Румынию (TRANSYLVANIA). Здесь, в Трансильвании, на борьбу поднялся рыцарь, член тайного ордена «DRAGON», по имени Dracula. Его невеста Elizabeth, провожая на битву любимого, понимала, что из боя с могущественным противником он может не вернуться. И была страшная, кровавая битва. Тысячи людей, пронзенные копьями, остались на поле боя.

Удача была на стороне графа, но мстительные турки послали в замок стрелу, несущую ужасную весть о смерти Дракулы. Елизавета, поверив в его смерть, бросилась в пропасть. Увидев бездыханное тело своей возлюбленной, граф в неистовстве взвыл: «И это награда за защиту церкви?! Я отрекаюсь от бога! Я восстану из мертвых, чтобы отомстить за нее всеми силами тьмы! Жизнь есть кровь, и да будет она моей». И был проклят Дракула...



Разработчик: Index.

Системные требования:
CPU: IP 200, HDD: 10 Mб,
Video: 4 Mб, ОЗУ: 32 Mб,
CD-ROM: 24x.

Итак, Borgo, 1897 год.

Очередная жертва графа, возлюбленная Джонатана Харкера, прекрасная леди Мина. Джонатан знает, что укушенная графом, она скоро также станет вампиром. Но есть еще надежда. Необходимо уничтожить графа, и тогда Мина, быть может, останется жива. Зимней, морозной ночью слуги Дракулы везут своего хозяина в его замок. Джонатан со своим другом уничтожает охрану, но четко разработанный план венчается успехом только благодаря рассвету. С первыми лучами солнца раненый Дракула с ослепительной вспышкой разлетается на мелкие куски. Исчезают следы от укуса на шее возлюбленной Мины, но можно ли быть уверенным, что все кончено? Графа нет, но в венах Мины течет кровь вампира. И хотя внешне она ничем не отличается от остальных людей, происшедшие события не дают спать спокойно Харкеру.

И его опасения оказались не напрасными. Через семь лет Мина ощутила странное влечение, голос графа. Зов его становился непреодолимым, и она отправляется в замок Дракулы, в Трансильванию. Ее прощальное письмо поведает Джонатану, что она желает выяснить, что с ней происходит, ибо дальше жить так нет сил.

Простит, чтобы не искал ее, не осуждал сложившуюся ситуацию и тем самым облегчил ей жизнь (или смерть). Джонатан пишет своему другу Стюарту, сообщает

о происшедшем несчастье. Предупреждает об опасности, о возможности новой войны против зла. Сам же немедленно отправляется за Миной в дикие места на границе Молдавии, Румынии и Буковины.



VARNA, расположенная близ вершин Карпатских гор, место очень красивое. Там и будут разворачиваться последующие события.

Прибыв, Джонатан оказывается перед гостиницей «The Golden crown». С этого момента он полностью в твоём распоряжении. И спасение Мины, и успех в борьбе со злом полностью зависят от твоей внимательности и бдительности. Через каких-то пару секунд ты поймешь, что играешь в **квест от первого лица**. Да, «Dracula» — это именно квест, правда, очень специфический. Дело в



том, что в этот квест, в принципе, похожий на «ЭТ» или «Mist», удачно влились элементы 3D игры. Как в «Quake» или «Unreal», достаточно движения мышки,

чтобы заставить героя, стоящего на одном месте, обернуться назад, посмотреть под ноги или же взглянуть на полную луну. Данный «свободный» **3D-обзор** необходим, когда ты будешь искать удачно замаскированные квестовые предметы. При наведении указателя на вещь, заслуживающую твоего внимания, **курсор** изменяет вид, тем самым сообщая тебе, что здесь необходимо что-то сделать. Частенько появляется лупа, как бы предлагающая тебе поближе рассмотреть это место. Могут появиться **шестеренки**, указывающие на то, что здесь надо применить какой-то квестовый предмет. Или же **рука**, которая подсказывает тебе, что «это» необходимо взять.

Так, что-то меня не в ту сторону понесло! ☹ Как же **двигаться вперед**? Очень просто, в направлении, куда возможно движение, курсор, превратившись в стрелку, тебе это покажет. Остановив картинку в данном положении и кликнув левой кнопкой мыши, переходяшь на следующий эпизод по направлению движения, в котором также действуют правила 3D-игры. Арсенал найденных безделушек можно рассмотреть, щелкнув правой кнопкой мыши. Таким образом, только мышью тебе и необходима для победы над самым злым вампиром ☺.

Как известно, каждый уважающий себя вампир придерживается определенных правил. Например: терпеть не может солнечного света, чеснока и всевозможных крестов. Умирает, если войти в сердце синовий кол и т.д. (правда, из всего вышеперечисленного разумное объяснение, как ясно из предистории, имеет только крест). Дракула больше всего, оказывается, не любит свет. И место, где



стоит его замок, характерно тем, что там практически никогда не бывает солнца. Всегда полумрак, всегда тебе окутывает мгла. И действие игры, как следствие, преимущественно проходит ночью или в сумерках. Постоянно тебя окружают либо зловещие деревья, сквозь ветви которых дорожка освещает диск полной луны, либо же, что гораздо ужаснее, стены замка, какого-нибудь заброшенного



туннеля или шахты.

Как уже говорилось, ты видишь этот зловещий мир от первого лица. Ощущение полного погружения значительно усиливается удачно изготовленные и вовремя вставленные мультипликационные ролики. Они не дают игре заскучить. Также заставки подбивают на последующие подвиги, когда, удачно применив необходимую вещь, ты наслаждаешься результатами, просматривая очередную часть фильма. С ужасом местные жители рассказывают тебе о том, что в последнее время происходят странные вещи. «После того, как пробьет полночь, все зло, которое спало, ночью будет царить.» Все, даже самые бредовые рассказы, необходимо внимательно выслушать. Полученная информация может помочь тебе в дальнейшем.

Настороживающий скрип двери, свистящий ледяной ветер, приглушенные крики ночных птиц придадут игре неповторимый шарм. Можно с уверенностью сказать, что мультфильмы и непосредственно звуки составляют более 50% впечатления от игры. Да и как иначе могут обстоять дела в этом жанре. Понятно! Ведь без порочного звука и видео, квест не может «зацепить» ни

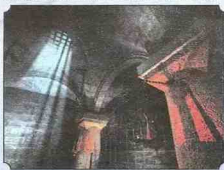


одного gamer'a. Стоит отметить, что игра почти полностью идет с CD. На винт сбрасывается около 3 Мб. Объем занимаемого места может дойти до

10 Мб из-за сейфов. Так что, счастливые обладатели небольших винчестеров, не беспокойтесь насчет нехватки места. Игра к «харду» не требовательна. А вот с графическим ускорителем будет веселее. Впрочем, без — тоже ничего ☺.

Игру условно можно разделить на две части. Каждая занимает один диск. Первая часть — легкий путь в замок графа, где он прячет Миню. Здесь Джонатону придется встретиться с «охраной» Дракулы, теми самыми людьми, которых он в начале игры прикончил.

Но, видать, сильно ценными помощниками оказались они для графа, раз он решил их воскресить. Джонатону придется опять от них избавляться. Одного нужно утопить, второго оглушить, третьего обмануть. Задача, скажу я, не из легких. Но сюжет в квестах линейен, и тебе неизбежно придется сделать все вышеперечисленное. Дабы немного помочь, хотел бы подсказать, где находятся некоторые квестовые предметы, необходимые для прохождения игры. Правда, на полное прохождение не надейся, иначе игра для тебя бу-



дет совсем не интересной. Помогу чуть-чуть, дабы ты не потерял интерес, часами ломая голову над очередной загадкой. После того, как ты спустишь птиц и отвлечешь охранника, спускайся вниз, к нему. Здесь, в радиусе двух шагов, найди нож, дубину и свирель. Именно потому, что все это лежит практически в одном месте, я очень долго «висел» на этом этапе игры. Как все эти предметы использовать, я думаю, ты догадаешься сам. Это, в общем то, единственное «трудно проходимое» место в первой части.

Второй диск полностью посвящен замку графа Дракулы, с его неповторимыми гобеленами, витражами и смертельными ловушками. Как и предполагается, вторая, если можно так назвать, «часть» истории более изощренная и оригинальная, чем первая. Играть сложнее, но интереснее. Не стоит надеяться, что один раз исследованное место оста-



нется пассивным во время дальнейшей игры. Есть места, которые при первом осмотре абсолютно не представляют интереса, например — куча хлама под лестницей. Но после выполнения некоторых заданий там можно найти перчатку. Так что не ленись, через некоторое время ты смело можешь заново исследовать уже осмотренные стены, сундуки, рукоятки и т.д. Сейчас постараюсь кратко поведать о некоторых «подводных камнях» замка. В подземелье найдешь загадочную узницу Дракулы. Внимательно выслушай все, что она расскажет тебе о предметах, которые ее интересуют. Как правило, в замке преобладают тусклые, мрачные цвета, за исключением двух комнат, они играют не последнюю роль в игре. Одна — спальня. Здесь в сундуке есть картина и брошь. Картину повесь здесь же, на ничем не выделяющуюся стену. Брошь неси в другую комнату — библиотеку. Ее место — среди книг (присядь внимательно просмотришь все книги). Пожалуй, хватит, мне бы хотелось подробно написать, как необходимо проходить этот квест, но данный инструктаж по прохождению не имеет смысла. Ведь весь «кайф», именно тогда сам раскрываешь тайны. Когда крик «Yes!!!» способен в 3 часа ночи разбудить весь дом ☺. Это надо ощутить самому, и у тебя есть такая возможность.

Конструкторы и разработчики потрудились на славу и сделали увлекательную игру. Любители квестов непременно оценят данный шедевр, который, без сомнения, займет не последнее место в их игровом арсенале.



Богдана
КОЗАЧЕНКО

ЯРОСТЬ

Восстание на Кронусе

История шутеров насчитывает множество страниц. Начать можно так: «Вначале был Wolfenstein и вслед за ним пришел Doom, и за братом его, имя которому Doom 2, пришли дети его, Heretic Кровавый и Strife Красноречивый. Сын первого, Hexen Продвинутой, родил Quake I. Всем им покровительствовали великий ID Software и жрец его, Raven. Затем явился 3D Realms, который основал неподалеку твердыню Duke Nukem 3D, и Monolith привел Blood с огромным воинством мертвецов...»

Продукты ID Software знакомы решительно всем. Duke Nukem 3D исхожен вдоль и поперек. А вот Blood вспоминают редко, «ушли в темные пещеры его воинства, и там же родился сын его, Blood II. Появление же мощного государства Quake II стерло из памяти людей великие подвиги Blood'ов, и память о них угасла...»

Monolith Production давно достаточно из-



вестен в игровом мире, его главное изобретение — движок для Blood. По-моему, игра красивее Duke; ее отличительная черта — изначальная нацеленность на режим Single-player. Что бы вы ни говорили, мне этот режим нравится больше, чем мультиплеерный.

Теперь Monolith Production вновь на сцене, на этот раз он издал игру **Shogo. Mobile armor division**, а разработал ее некий японский производитель Takarajimasha. Сюжет серии комиксов из популярной в Японии серии комиксов и мультфильмов «Трансформеры». А лица героев — полная противоположность монголоидной расе, а глаза несколько гипертрофированы.

По каким же тернистым путям шла игра на отечественный рынок? **1C** и **Snoball Productions** перевели ее на русский язык, переименовав для пущей важности в «Ярость. Восстание на Кронусе». Они же сообщили, что в русской версии переделаны 1200 текстур, а также записано 2500 диалогов. Чем же закончились упорные старания столь именитых команд?

Итак, перед нами **3D-шутер от первого лица** с хорошо продуманным сюжетом. К вашим услугам — два режима игры: в привычном пешем порядке, что естественно в помещении и в боине гигантского МСА робота, уменьшающего конфигурацию, превращаясь в относительно небольшую, компактную машинку-вездеход. Кстати, есть из чего выбирать оружие: в арсенале игры его чуть больше 20 видов — конечно, у робота и пехотинца оружие разное.

Сюжет не блещет новизной; но в шутере не это главное. Главное — неповторимость, а она тут налицо. История такова: на некой планете Кронус, которая много лет находилась под контролем альянса TBS, разрабатывают полезное вещество като. Конечно же, вспыхнуло восстание. Предводитель повстанцев Габриэль, человек, бесспорно, злодейского нрава, назвал свои войска «Падшими» и разработал подробный план захвата планеты с ценными рудниками. Вещество като, позволяющее передвигаться в пространстве с небывалой скоростью, могло стать очень опасным, поэтому подавление восстания стало делом ответственным и важным. Санджуро Макабе — главный герой игры, у которого «эта война отняла слишком много и слишком многих», должен разыскать и уничтожить базу повстанцев, а затем расправиться с их главарем. Сам Санджуро может рассчитывать на сильную помощь с орбитальной станции, откуда друзья следят за его подвигами. С каждым из них повара связывают особые отношения: например, один приятель — очень строгий начальник, которого смерть близкого человека сделала очень нервным. Не совсем обычно для шутера то, что продолжительность и содержание разговоров с NPS определяют дальнейшее развитие сюжета, так что на равновозрастные близкие и дальние жаловаться не приходится.

Игра разбита на небольшие миссии, в начале которых ваши задачи-минимум формулируются как в письменном, так и в устном виде. Их выполнение — дело исключи-



тельно вашей сообразительности; и нелегкое прохождение всех 40 с лишним миссий даст вам достаточно поводов для размышлений.

Врагов хватает: это не только люди, но и роботы всевозможных форм и расцветок. Их больше 30 видов, и все ОЧЕНЬ разные. AI противника достаточно высок

для того, чтобы беспрерывно поддерживать довольно высокий уровень адреналина в крови.

Спецэффекты и освещение действительно красивы, тут придаться особенно не к чему. Конечно, если у вашего ПК нет усилителя, удовольствия от них не получите; зато, в отличие от многих других современных шутеров, «Ярость» нормально запускается и идет без проблем даже без 3D-акселератора.

Следует помнить, что повстанцы неплохо экипированы, к тому же, во время перестрелок могут вызвать соратников на



помощь по рации. Также они постоянно будут подстранивать вам всевозможные гадости в виде ловушек с лужами вонючей маслянистой жидкости, засад и так далее. Кроме того, столкнувшись с коварным врагом нос к носу, имейте в виду — он может хитростью украсть жизненно важные ресурсы, без которых смерть подкрадывается намного ближе.

Панель управления представляет собой стандартный набор классического шутера, думаю, рассказывать об этом незачем. Конечно, если вы — пылкий поклонник Quake III и живете напополам в сетевой игре, вам этот диск ни к чему. Но если вам неохота становиться самым страшным монстром сетевых баталий, игрушка вам понравится, потому что она красива, органична и не похожа на другие.

Системные требования: Pentium PC (желательно 166 МГц или выше), 32 Мб RAM, Windows 95/98, совместимый с 3 Dfx акселератор, SVGA видеокарта, 150 Мб свободного места на жестком диске.

Редакция газеты благодарит фирму «Форст» за информационную поддержку:

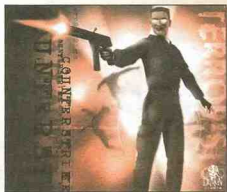
<http://www.1c.kiev.ua>;

E-mail: boa@inp.kiev.ua

COUNTER STRIKE

Уже более года существует на игровом рынке такая замечательная игра, как **Half-Life**. Имеющие доступ в Интернет могут сделать ее еще более замечательной. Именно для них создаются или сетевые игры, или всецелые приложения (МОДы) к уже существующим одиночным. Так было с Quake'ом, так стало и с Half-Life'ом.

Полгода назад в свет вышел очередной МОД для Half-Life, и практически



сразу же он приобрел огромную популярность, буквально за месяц обогнав Deathmatch и командную игру Team Fortress. Число серверов с этим МОДом постоянно растет, в компьютерных клубах он становится самой прибыльной игрой, все больше кровожадных маскинов бросают Q3 и Unreal и переходят в стройные ряды террористов или спецназа. Да, да **Counter-Strike** (именно так и называется этот МОД) — это командная игра.

Итак, что же она нам предлагает? Во-первых, как ясно из названия, к вашим услугам две команды — террористы и спецназ. В начале игры вам предлагается выбрать одну из них. По ходу вы вполне можете изменить свое решение и перейти на сторону бывших врагов. Задачи



команд и, соответственно, условия победы зависят от карты, на которой идет схватка. На одних — террористам необ-

ходимо заложить и взорвать бомбу, а спецназу — обезвредить ее или вообще не дать заложить; на других — спецназовцам придется спасать заложников, удерживаемых террористами. Общее условие для всех карт — полное уничтожение противника. Одна из отличительных особенностей игры — существование раундов. Убитый игрок не оживает тут же на своей базе, а летает, как дух, вместе с товарищами по несчастью в виде мерцающих светящихся шариков над полем боя и наблюдает за ходом сражения. Так продолжается до тех пор, пока не закончится время раунда, или пока не победит одна из команд.

Играя, вы зарабатываете деньги (очки), на которые затем покупается оборудование (от бронежилета и каски до набора «Юный Сапер» для обезвреживания бомбы). Деньги за ранения или отравления врага к проотцам, спасение заложников, взрыв бомбы и просто в начале раунда; за убийство товарища или заложника деньги отбираются.

Оружие и боеприпасы не являются где попало, а покупаются на своей базе либо в начале раунда, либо в ходе игры. Можно также подобрать оружие убитого товарища или врага, однако всякое валяющееся оружие в начале следующего уровня исчезает, остается только то, что у вас в руках, — если, конечно, вы выжили в этой бойне. Да, аптечек и других штукеч, моментально восстанавливающих здоровье, нет — ну не дошло еще наша медицина до этого, поэтому здоровье надо беречь.

Теперь об оружии. В начале раунда вам дают нож, пистолет и 3 полных обкуса к нему. Далее, в зависимости от вкуса или финансового состояния, вы вполне можете приобрести дополнительное вооружение. На выбор предоставляются: 4 пистолета, 2 дробовика, 3 автомата, 2 автоматических винтовки со снайперскими прицелами, 3 снайперские винтовки, одна из которых полуавтоматическая, и пулемет. Можно также прихватить с собой любимую коллекцию винтовок и пистолетов.

Нести можно один пистолет и один автомат, винтовку или пулемет — кому что нравится. Количество запасных обойм и гранат также ограничено. Все оружие — это реально существующие образцы, используемые в соответствующих структурах. Урон, наносимый противнику, зависит от того, куда вы попали — в руку, ногу, голову, бронежилет (если он есть). Точность стрельбы свя-

зана с тем, в каком положении вы находитесь — сидите, стоите, бежите. Кроме того, не забывайте об отдале, она у разных видов оружия разная. Некоторые с легкостью пробивают насквозь двери, тонкие стены и деревянные ящики. Так что иногда можно расстрелять



противника, не выскакивая под его встречную очередь.

Пару слов о графике. Она превосходная. В игре — 5 моделей игроков — 2 террориста и 3 спецназовца. Графика настолько хороша, что вы не только сможете определить, какой вид оружия держит в руках другой игрок, но и поймете, какое именно. Например, не проблема различить пистолеты Desert Eagle и Clock18. На поясе у игрока можно увидеть и обезвредить бомбы. Все остальное зависит только от дизайнеров карт — и они, честное слово, не подкачали.

Теперь немного о стратегии. Игра эта, прежде всего, командная. Одиночкам здесь приходится туго. Сыгранная коман-



да из игроков среднего уровня может запросто уничтожить команду, состоящую из высококлассных игроков и даже превосходящую первую числом.

Команда, игроки которой с начала раунда разбираются каждый по своим делам, имеет мало шансов на успех, конечно, если только не играет против таких же одиночников. Представьте си-

«M1 A2 Abrams — новейшая разработка в технологии построения танков. Эта машина обладает огромной огневой мощностью, прекрасной маневренностью и защищена высокопрочной броней. Танк обеспечен точными системами наведения и сканирования поля боя. Броня танка состоит из многослойной стали, керамических блоков и полиолетановой пены. Сама пушка также защищена от механических повреждений. Топливные баки сделаны из более прочной брони и отделены от экипажа дополнительным слоем. Двигатель танка имеет мощность 1500 лошадиных сил, встроены дополнительные турбины для резкого ускорения. За 7,2 сек. M1 A2 Abrams набирает скорость 20 км/час. Трансмиссия танка шестиуровневая. На танке установлена система оптического

Владимир ЛЫСЕНКОВ,
просто танкист



Delta Force 2, конечно же, немного переделанный, он сразу же занял первые места в мировых хит-парадах. Всемирно известный игровой журнал Computer Gaming World назвал эту игру «Лучшим танковым симулятором XX столетия». Пожалуй, о том, что в самое ближайшее время Nova Logic займется танками, догадывались многие, раньше ее парадией были боевые симуляторы, потом военно-воздушные силы (помните серию *Comanche*), далее пехота (всеми любимая *Delta*) и вот теперь танк. И не старый — какой-нибудь участник второй мировой или вьетнамской войны, которому место в музее, а новейший танк, состоящий на вооружении США и оснащенный новейшими приборами и оружием.

«Танк M1 A2 Abrams обладает следующими типами ракет: M800 29 SABOT, M800 30 HIT T, M800 30 HIT L и STAF. Первые предназначены для ведения ближнего боя по технике противника. Топливо основано на истощенном уране. При попадании в цель выделяется огромное количество тепла, вследствие чего ракета способна прожечь любую броню. Траектория полета характеризуется высокой точностью. Ракета сконструирована таким образом, что после выстрела и придания ей начального ускорения от корпуса отделяется защитная оболочка и автоматически включаются реактивные двигатели. Ракета, приобретая огромную скорость и теплоотдачу, способна прожечь даже очень толстую броню.

Тяжелый противотанковый снаряд M800 30 HIT: электронное наведение снаряда придает ему достаточно большую точность попадания, а химическое выделение энергии, мощная ударная волна и осколочное действие дает преимущество при большом скоплении пехоты вокруг вражеских танков.

Реактивные самонаводящиеся ракеты STAF в основном используются в режиме «земля-воздух», хотя применимы и по наземным целям. Они обладают высокой точностью и авторегулируемой траекторией на случай уклонения цели. Используются в основном по воздуху, потому что требуют много места для маневра.

Легкий пулемет COACS модели M 240 калибра 7,62 мм: монтируется около пушки, в основном использу-

ется против пехоты. Обладает высокой скоростью стрельбы и боезапасом в 10000 патронов.

Тяжелый пулемет 50-го калибра M2: монтируется на башне. Используется как против пехоты, так и против техники. Боезапас — 900 патронов.

В процессе игры вы становитесь танкистом. И не просто танкистом, а еще и стрелком, водителем, механиком и радистом. Вы сможете вылезать из танка и демонстрировать вражеской пехоте навыки, приобретенные в *Delta Force*. Вначале из-за множества функций и действий игра вам покажется очень сложной, но потом вы быстро приспособитесь и будете получать от всех этих поворотов удовольствие. Шутка ли: вам не только надо будет управлять движением своего Abrams'a, но и придется передвигать его башню, менять расположение пушки, стрелять из пулеметов, и при этом успевать, в зависимости от ситуации, менять ракеты и перезаряжать их. Для удобства вам предоставлены новей-



ший прибор ночного видения, термический сканер, электронная карта и прочие незаменимые в быту вещи.

Для управления всем этим stuff'om Nova Logic предлагает собственную раскладку клавиатуры (заметьте — клавиатуры, а не мыши. Ибо про грызуна вам придется забыть). Так вот, передвижением танка заведуют клавиши: **up arrow, down arrow, left & right arrows** — прямо, назад, влево и вправо, соответственно. На досуге вы можете подвигать башню — **A (влево)**, **D (вправо)** или пушку (можно пулемет — по своему усмотрению) — **W (вверх)** и **S (вниз)**. Кстати, на счет ускорения: из режима главного вида (**F1**) — это как бы вид сзади (ближайшая аналогия Carmageddon) — можно «пере-



сканирования IVIS. С ее помощью экипаж просматривает территорию на расстоянии до 50 км. Также система запоминает положение укромных ея объектов. Таким образом танк может разведывать территорию и передавать информацию о положении целей артиллерии. На танке установлен термический перископ SITLE. Он обладает резервным управлением и высоким коэффициентом приближения — до 10-кратного увеличения. С помощью него можно вести наблюдение на 360° и днем и ночью. Термический перископ также обладает автонаведением на военные объекты. Танк обеспечен новейшими видами оружия: 120-мм пушка 50-ти калиберный пулемет против тяжелой техники, пулемет COACS против легкой техники и мелкокалиберный пулемет против пехоты.

Здравствуйте, дорогие читатели! Вы уже догадались, что сегодня речь пойдет о танковом симуляторе. А именно о **Armored Fist 3**, новом детище фирмы **Nova Logic**. Как вы, наверняка, помните, эта фирма прославилась во всем мире хитами, разработанными на фоксвельной графике, — *Delta Force* и *Delta Force 2*. *Armored Fist 3* продолжает это победное шествие. Созданный на восточном движке (engine) от

сесты в рубку стрелка (F3) или пулеметчика (F7). После того, как вы наведете на врага оружие — нажмите F4 (включится электронно-оптический прицел, позволяющий произвести наиболее точное прицеливание), однако если враг совсем уж далеко, советуя при наводке использовать F — замедление движения башни и пушки для более точной наводки.

Прицелились? Вот теперь самое время познакомить вражину с мистером снарядом. Клавиша SPACE пошлет стоящему вдалеке врагу смертельный поцелуй. Кста-



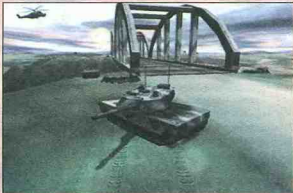
ти, можно поизвращаться: воксельная технология Armored Fist 3 позволяет максимально эффективно использовать точечное попадание. Вы можете либо сбить пулеметом гусеницу вражеского T-80, либо разбить сенсоры — тем самым его ослепив, либо просто снести снарядом его башню. Но имейте в виду: враг может использовать то же самое против вас. Разобейте вам родар или собейте гусеницы... Однако не волнуйтесь, за считанные минуты ваш механик все починит, и Abrams будет, как с конвейера, на страх врагам.

Кстати, о неприятелях. Их тут предусмотрено великое множество, каждый имеет свои преимущества и недостатки. Итак, начнем с пехоты: солдаты врага вооружены автоматами Калашникова и баззукми. И если первые представляют опасность разве что для ваших сенсоров, то ракетчики могут доставить определенные неприятности. Тратить на них ракеты со шрапнелью M800 30 HIT накладно, а пулеметом их достать весьма трудно — изворотливые гады. Но не печальтесь, представьте их роте солдат, сопровождающих ваш взвод, на худой конец, выйдите из танка, а еще лучше, поиграйте с ними в Carmageddon. Не представляют особой опасности и вертолеты противника. Медленные и неповоротливые, они уничтожаются из любого вида оружия, лучше всего ракета земля-воздух STAF и пулемет. Вот с самолетами вам придется повзбешаться: тяжелый пулемет, STAF и еще раз STAF. Стратегические точки противника укреплены бункерами, вооруженными крупнокалиберными пулеметами. Прямое попадание снарядом в цель дота избавит вас от дополнительных проблем. Легкая техника врага (BMP, БТР, NCA 320, мотопехота) способна причинить серьезные, но

не смертельные повреждения. Их высокая скорость и маневренность не дает вам прицелиться, поэтому единственное нормальное противоядие — самонаводящаяся ракета STAF, она сама найдет цель. Настоящим врагом является тяжелая техника — танки T-72, T-80, T-80M, T-90, а также тяжелая артиллерия (например 155 мм батареи). Первый же удар такого противника может оказаться роковым. Против них вам придется использовать все свое умение и смекалку. Нужно будет маневрировать, стрелять на ходу, идти на таран, короче говоря, приятное времяпрепровождение гарантировано. Тяжелая техника «гасится» только из пушки.

К сожалению, союзников у вас немного меньше: легкая пехота, танки Abrams предыдущих моделей и вертолеты.

А теперь несколько советов, так сказать, инструктаж новобранцам. Развивать игру можно в двух направлениях: в атаку и защиту. Лучше всего использовать защитную тактику или, как говорят в народе, «кемперскую». Поднимаетесь на отдаленный холм, выглядываете оттуда и сканируете территорию. Обнаружив врага, тщательно прицеливаетесь, уничтожаете... беретесь за другое. Однако вас могут обнаружить первым. Скорее всего, это легкая пехота — она стреляет, указывая ваше местоположение. Если после этого вы услышите постепенно приближающийся легкий рокот, бросайте все и унесите свои гусеницы, так как это летят самонаводящиеся ракеты, похожие на STAF. Если они вас достигли и, так сказать, самонавелись, смело жмите клавишу TAB — и из кучи покореженного металла вы пере-



несетесь в другой танк вашего взвода.

Что же касается атакующей тактики, позвольте вас познакомить со своими излюбленными маневрами. Вы несетесь на максимальной скорости (38 км/ч), параллельно линии врага. «На скоку» поворачиваете к нему башню, фокусируете пушку и производите выстрел. Желательно ракетами с широким радиусом действия типа HIT. Производить этот маневр лучше на ровной местности, потому что иначе вас будет безбожно трасти и вы просто не сможете прицелиться. Весь прикол в том, что вы будете у всех на виду, вокруг будут рваться снаряды и ра-

кеты, но в движущуюся цель очень трудно попасть, особенно, если она несется на 38 км/ч. Если же вы оказались в так называемой мясорубке, то есть вы со взводом ворвались в колонну танков про-



тивника, вокруг разрываются ракеры, снаряды и головосе связи, смело переходите к рукопашной, ибо в такой неразберихе прицелись просто невозможно. Подъезжайте вплотную к ближайшему танку, и, убедившись, что пушка «смотрит» ему в башню, не прицеливаясь, стреляйте. Если же вы умудрились промахнуться (с кем не бывает) и, заряжая орудие, видите, как враг поворачивает к вам свою башню и наводит пушку на главный ваш сенсор, помните, у вас есть выход: просто... заедьте на него. Да-да, заедьте, а, перезарядившись, дайте задний ход и добейте вражину.

Скрывайте очертания танка. Старайтесь спрятаться за холмы, чтобы вы могли начать огонь первым, держитесь холмов и деревьев. Поставьте танк за холмом так, чтобы была видна только одна башня. В этом случае даже если вас заметит противник, хорошо прицелившись он не сможет, а вы будете вести огонь по открытым целям. При маневрировании старайтесь, чтобы враг не зашел к вам в тыл — держитесь деревьев и холмов, а при случае попробуйте и сами обойти его сзади. Опасайтесь минных полей.

Armored Fist 3 суждено было стать хитом, еще когда она была в разработке — воксельная графика, улучшенный движок от Delta Force 2, балансировка сценариев, оружия и боевых сил, множество функций и, вместе с тем, удобное их размещение на клавиатуре, реализм, в конце концов. Согласитесь, все вышеперечисленное предрасполагает к игре как одиночной, так и сетевой. Кстати, сервер Nova Logic ждет новых фанатов на своих интерактивных полигонах, а я надеюсь, что игрушка вам понравится и вы в совершенстве овладеете искусством управления железным великаном, имя которому — танк.

Have Fun!

Если на столе стоит приставка, то рано или поздно ее выбросят или сыграют на ней в игру. Поэтому если вы еще не избавились от своего маленького электронного варвара, милости просим в наш приставочный клуб. Вот вам и первая клубная цитатка для хорошего настроения: «Ужас, страх, неизвестность... Вы давно не испытывали таких чувств...»

Fighting Force 2

Разработчик: Core Design

Издатель: Eidos Interactive

Дата выхода: декабрь 1999

Информация о производителе и издательстве сама по себе говорит о многом. Достаточно вспомнить Tomb Raider — про-



дукт творчества этих компаний, чтобы выдержаться от дальнейших комментариев. Игра сулит восторг — для нервов и для глаз. Итак, начнем...

«Будущее... Миром правят транснациональные корпорации, разросшиеся к концу 20-го века. В эти дни все, кажется, имеет свою цену, даже человек... И здесь в игру вступают Пси-копы...» Корпорация NAKAMICHI проводит не совсем гуманные опыты на основе ДНК. Если изыскания закончатся успешно — крах цивилизации неизбежен... Но еще не все потеряно. У нас есть еще время изменить ход истории. Пси-коп Хак Менсон, безстрашный кибер-спецназовец, бросает вызов корпорации. Выполнение миссий — дело непростое. С началом миссии улетучиваются все бредни о боевом духе и героизме. Непонятно, о чем

думают в Центре подготовки, посылавшем Менсона: его попросту бросают под танк. В начале каждой миссии вооружение нашего героя чересчур аскетично: один нож и две гранаты. Если в начальных миссиях этого достаточно, в дальнейшем выжить будет тяжело. В набранном оружии вы не будете испытывать недостатка, но вас будет постоянно преследовать дилемма (всегда необычная для подобных игр): что оставить при себе, а что выбросить (или использовать и выбросить). Нет бесконечно действующего оружия, и носить все сразу Менсон, каим бы суперменом он ни был, не может. Такова се ля ви, и нечего обвинять разработчиков.

Как и подобает спецназовцу, Менсон прекрасно владеет приемами рукопашного боя, но слишком доверчив: отак со спины он не ждет и разворачивается слишком медленно. Удивительно, но спецназовец не умеет бесшумно подкрадываться. Когда открываются ворота, приходится



сразу бесстрашно ввязываться в ожесточенную схватку или входить с нажатой гашеткой автомата (особенно если у противника огнестрельное оружие) — на худой конец, не идти туда вообще. Но иначе как уничтожив все и всех на своем пути, вам дальше не пройти. По маршруту миссии вы найдете множество разных предметов (ящики, бочки, шкафы, компьютеры, кондиционеры и т. д.). Не раздумывая, ломайте все вокруг всеми доступными средствами. Только таким образом Менсон обзаведется оружием, поправит свое здоровье, найдет карточку-ключ для следующих ворот. К тому же, при всем благородстве его миссии, она неплохо оценивается за каждый ящик, на его счет капает сумма в у.е.



Транснациональная корпорация NAKAMICHI ведет бурную деятельность, ее базы разбросаны по всему миру. Менсону предстоит посетить Базу клонирования в Калифорнии, узнать, как обстоят дела с прототипом кибер-оружия в Осаке (Япония) и даже побывать на Южном Полюсе в бухте Карсон. После его визитов делать там, конечно, уже нечего.

Транснациональная корпорация NAKAMICHI ведет бурную деятельность, ее базы разбросаны по всему миру. Менсону предстоит посетить Базу клонирования в Калифорнии, узнать, как обстоят дела с прототипом кибер-оружия в Осаке (Япония) и даже побывать на Южном Полюсе в бухте Карсон. После его визитов делать там, конечно, уже нечего.

Hellnight

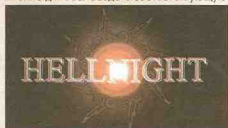
Разработчик: Atlus

Издатель: Konami

Жанр: 3D Action Adventure

Дата выпуска: декабрь 1999

Ужас, страх, неизвестность... Если вы давно не испытывали таких чувств или не можете их перебороть — тогда эта игра именно для вас. Создать соответствующую



атмосферу у Konami получилось на все 100%. Впрочем, это и не удивительно. Вспомните «романтику» Silent Hill — и жить станет веселее. Но с Hellnight дела об-

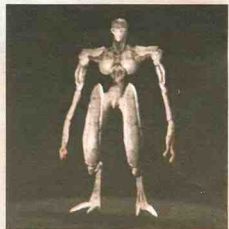
стоит немного по-другому. Здесь у вас не будет никакого оружия, только интуиция, добрые советы окружающих и пульсирующая в жилах страх...

В научных лабораториях Ичигайи (Япония), в результате неудачного опыта имитации является мутант, питающийся человеческой кровью. Это ОНО попадает в метро... А в это время на поверхности почитатели культа «Священного колыша» предаются наступлению Армагеддона и приход Дьявола на землю. Один за другим исчезают люди. Все это будоражит общественное сознание. По стечению обстоятельств вы едете в том самом поезде метро, с которого все и началось...

«Единственное, что ты можешь делать, — не останавливаться и бежать без оглядки...»

После аварии вы и девочка по имени Наоми выскальзываете из мисорабук, преследуемые злым созданием. Пробегае темными подземными туннелями и коллекторами под городом, вы лепечете единственную надежду — достиг-

нуть поверхности прежде, чем ОНО достигнет вас...



Но вот вам удалось выбраться из канализационного коллектора, и куда же вы попали? Tokyo Mesh — вот ваша новая реальность. Большое подземное убежи-

ще, построенное японской армией во время войны и ставшее прибежищем для тех, кому нет места на поверхности. Нищие, пьяницы, безумцы и прочие отбросы общества — вот кому вам придется доверить свою судьбу. Правильно воспользоваться их советами и не попасться — ваша главная цель. Перед вами будут поставлены достаточно сложные логические задачи. Постарайтесь не запутаться в квестах и советах. Для выполнения задач вам придется ходить с уровня на уровень, открывать все двери и ворота или искать потайные ходы — но не забывайте, что где-то вас поджидает — если не ОНО, то никак не более доброжелательные почитатели культа «Священного кольца». Пото-

му, если вам кто-то настоятельно советует куда-то не ходить, — не ходите. «Ты туда не ходи, ты сюда ходи. А то снег баш-



ка попадет» — не испытывайте судьбу, иначе Game Over обеспечен.

Противник быстрее вас. Не подходите слишком близко к этому существу — не успеете унести ноги. Почаще открывайте карту — если ОНО достаточно близко, то на карте появится светящаяся точка. Главное — перебороть свой страх. Не останавливайтесь, действуйте. От бездействия ощущение страха будет только нарастать. Вы это почувствуете, ваши шаги замедлятся, кровь начнет пульсировать в висках (в буквальном смысле, вы это увидите на экране). Попробуйте, не выступил ли у вас холодный пот? Если да — то бессонные ночи вам гарантированы.

The War of the Worlds

Разработчик: Pixelogic
Издатель: GT Interactive
Дата выхода: 1999

«Никто не смог бы поверить, что в последние годы жизни человечества находилось под неусыпным контролем вечного космоса; никому даже в кошмарных снах не снилось, что нам устроят резню существа, поначалу развивавшиеся и размножавшиеся в капле воды. Когда лишь немногие предполагали, что на других планетах есть жизнь, к ней уже направлялись те, кто с завистью смотрел на нашу землю и хотел захватить ее».

Тема вторжения инопланетных цивилизаций с изрядным постоянством присутствует в современном кинематографе, компьютерных играх, не говоря уже о литера-

туре. События разворачиваются в Англии начала XX века. По какой-то причине марсиане избрали эпицентром вторжения Шотландию. Судьба не только Англии, но и всего человечества в руках армии Ее Величества. На борьбу с агрессором брошены все силы и средства, вся интеллектуальная мощь науки. Но этого недостаточно. Армия несет большие потери, проигрывая в количестве и качестве вооружения (все-таки не конец, а начало XX века). И тут появляется вы. В качестве рекрута вы попадаете на тренировочную базу. Вас обучают вождению и стрельбе. Нет времени долго и бесконечно учиться — родина в опасности! Главное — научиться быстро поражать возникающие мишени, меняя почаще место дислокации.

По ходу игры вам предопределена роль маленького звена большой команды (или поражения). Каждая миссия — элемент некоего генерального стратегического плана. Если вам не удалось выполнить поставленную перед вами задачу, то проиграло не только вы — терпим поражение не только Англия, а значит и весь мир. Во всем распоряжении будет всякий раз новый вид вооружения. Ассортимент достаточно широк: начиная с различных бронемашин и мотоциклов, заканчивая подводными лодка-

ми и дирижаблями. Управлять всем этим не так уж и сложно, зато быстро и точно научиться в противника достаточно проблематично. Перевес в живой (кибер-) силе явно на стороне вражеской армии, да и с точностью у них все в порядке. Так что миссию вы будете проходить дей-



ствительно с боем, и не раз. Единственное, что радует, так это снабжение английской армии — патроны или снаряды до конца миссии у вас не закончатся. Можно, не задумываясь, вести шквальный огонь, увеличивая тем самым вероятность поражения.

Огонь, взрывы, стрельба со всех сторон. До окончания миссии вы пребываете в постоянном напряжении. Чаше смотрите на карту, иначе будет тяжело определить, откуда наступает противник. Чтобы выжить и победить, придется изрядно попотеть, но результат стоит того — вы же спасаете ни много ни мало — всю земную цивилизацию.



турной фантастике. **GT Interactive** предлагает свой вариант развития событий, основанный на знаменитом романе Герберта Уэллса. Нас ставят перед фактом начав-

Окончание. Начало на стр. 21.

тую: игрок одной команды влетает в помещение или выбегает на улицу (а [a суперпрофессионал] и попадает под перекрестный огонь нескольких снайперов и автоматчиков. В отличие от того же Death Match'a, где все против всех, тут он оказывается в ситуации один против всех и героически гибнет, не принеся команде никакой пользы. Побеждает либо сыгранная команда, либо, при отсутствии таковой, тот, кто играет осторожно и умно. В игре одиночек побеждает «охот-

ник», умело использующий все тонкости и особенности карты. Специально для командной игры существуют 20 радиоконанд, с помощью которых вы можете давать указания, рапортовать, звать на помощь и т. д. Хорошо организованную, эшелонированную оборону противника можно пробить при четких командных действиях.

Компьютерный клуб **Net Force** стал первым киевским клубом, где эта игра нашла сотни поклонников. Сегодня тут тренируются команды лучших Counter-Strike'истов города. Первый регулярный

чемпионат тоже стартовал в Net Force. И уже известны две команды-полуфиналистки — **TS&C** и **DS**.

В чемпионате можете принять участие и вы, уважаемый читатель, заявки принимаются в **Net Force, проспект Победы, 18**.

Приходите, тренируйтесь, находите напарников для командной игры и побеждайте. Желаем удачи!

Подготовлено по материалам

<http://www.usolie.ru/halfife/index.html>

ЖЗЛ-Жизнь Замечательных Лягушек

Слава МАЙДАНЕК

Как только не изменяли они свой логотип! В *Dungeon Keeper* у него выросли когти и рога, в *Sim Theme Park* е они его надули и лопнули, как шарик... А впрочем, лягушонку — эмблеме компании **Bullfrog Productions** — за все издевательство дизайнеров обеспечена хорошая популярность, пусть даже не столь убойно-масовая, как у двух монолитных букв ID. Зато Bullfrog с полным правом может назы-

вать себя *Electronic Arts*, которая уже тогда была явно не от мира сего. Коммерчески подзрительный проект запустили в 1989 году. Как результат — иступленно-восторженные ревью и торжественное объявление *Populous* «а симулятором года» в *OMNI Magazine*. Первый же проект разошелся тиражом в три миллиона копий.

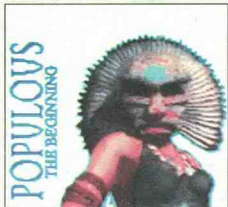
Конечно же, ребята сразу поняли, как следует работать. Они не стали распыляться на сомнительные эксперименты и выпустили сравнительно небольшое количество продуктов, ориентированных на «свою» аудиторию: **Powermonger**, **Populus II**. Единственным исключением стал **Magic Carpet**. Выпуска его немного позже *DOOM*а, разработчики пожелали быть оригинальными и в жанре 3D-action. Это был первый 3D-shooter в свободном пространстве (нужно было демонстрировать высший пилотаж на ковре-самолете, отстреливать своих неприятелей-магов, разрушать их замки и строить свои), тогда как в остальных играх этого жанра действие происходило в закрытых помещениях. А **Syndicate** стал первым сигналом так называемой «аморальности» bullfrog'овцев. Здесь игроку предлагалось стать управляющим делами особой важности гигантского транснационального синдиката.

Карта Земли была расчерчена примерно на 50 участков, для захвата конкретного участка карты необходимо было пройти определенную миссию: убить ме-

стного чиновника, мешающего росту нашего влияния, похитить журналистов, уничтожить бойцов вражеского синдиката и т.п. После приобретения контроля над регионом нужно было выставить процент черного налога, взимаемого со всех местных жителей. Получаемые доходы можно было направить на закупку оружия и научные исследования в области вооружения или имплантатов. Управлять приходилось командой киборгов. Максимально в отряде могло быть 4 бойца, поэтому от игрока требовались недюжинный тактический талант и отменная реакция —

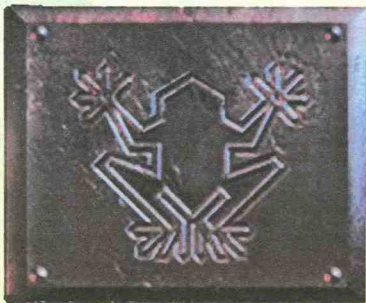
игра работала в real-time-режиме. Именно с этой игры были много позже содраны идеи некоторых претендовавших на оригинальность C&C-клонов — таких, как нашумевший и благополучно забытый *Z*. Кроме того, городские кварталы были очень тщательно нарисованы и максимально интерактивны. Взорвать и сжечь можно было все, кроме самих домов. Игра имела такой успех, что уже через полгода (что можно расценить как самоотверженный подвиг Bullfrog, зная их нежелание выпускать игры вовремя) вышел add-on с новыми возможностями киборгов — они переоделись в штатские, могли вызывать бомбардировщики и многое другое. Уровни были повышенной сложности, действие в них происходило только на территории США.

За все эти свершения в области игровой индустрии Bullfrog отметили Годовой Наградой Финансового Достижения Малого Бизнеса, и воодушевленные bullfrog'овцы, дабы укрепить свое место под солнцем, организывают дочернее предприятие, которое практически сливается со своим издателем *Electronic Arts*. Это ответвление, оказавшись вдалеке от «родительского» надзора, тут же принимается чернить высокое имя и выпускает *Syndicate Wars*. Во второй части был изменен интерфейс, усложнивший управление киборгами, к тому же и C&C грянул — короче говоря, игра провалилась. Не пощадила судьба и *Theme Hospital*.



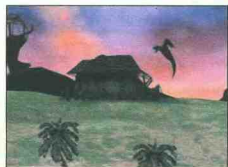
вать свою продукцию «ориентированной на избранного потребителя». Единственная похожая ассоциация с ID Software может возникнуть следующая: вспоминаю ID, поминаем Джона Ромеро, вспоминаю Bullfrog — Питера Молине. Хотя все-таки не хочется называть Bullfrog «компанией одного человека».

Судите сами. Жили-были два человека — *Peter Molyneux* и *Les Edgar*. В 1987 году они нашли друг друга, и вот так появилась Bullfrog. Ребята сразу же решили не поддаваться на провокации модных веяний (в то время аркады считались верхом совершенства), а поскольку и сами были не дураки — в смысле поиграть — то ясно представляли себе, чем хотят заняться. Амбициозность их в полной мере проявилась в первой же игре — **Populus**. Разработчики, не стеснясь, тут же создали новый жанр — *God game*: иными словами, симулятор бога. Издатели, видя что-то из ряда вон выходящее, осторожничали и, покашливая, говорили: «Ну, это... вы, ребята, молодцы, конечно, но аудитория-то, она вовсе другого хочет! Ежели б вы, скажем, леталку на манер «Хелп» заббахали...» Обратила внимание на отчаянную попытку



У широкой аудитории не вызвало особого желания проектировать расположение кабинетов дантистов-окулистов и составлять расписания часов приема.

А в это время в штаб-квартире подростка и набирался сил Dungeon Keeper, Самая Долгожданная Игра по праву рождения. Геймеры сходили с ума в течение



трех с хвостиком лет, пока шел процесс ее подготовки. Самый массовый из всей продукции Bullfrog, **Dungeon Keeper** стал самым значимым из всего списка творчества этой компании. В ней прекрасно проявились основные принципы команды: стремление перевернуть все с ног на голову, пресловутая аморальность (как не стыдно убивать хороших героев!), ехидный ироничный юмор, ну и конечно, амбициозность. Играть за обычных юнитов не в их правилах.

Потом все потихонечку стало угасать. В августе 1997 года Bullfrog ушел с рынка как *Peter Molyneux*, основатель своей собственной студии *Lionhead Studios* (которые все это время занимались только одной игрой — *Black&White*, и наверняка сам Мэлине не знает, когда и в каком виде она появится). Питер сыграл в благородство, объяснив свой уход нежеланием затмевать своей грандиозностью молодых, но не менее талантливых ребят.

А казалось бы — чего еще желать? Ведь уже в июле 1997 года премьер-министр Великобритании *Tony Blair* не Bullfrog у дистрибуции в своей статье «Они переделают Британию!», опубликованной в *Guardian*. «Девять из десяти машин Формулы Один разработаны и вы-

DUNGEON KEEPER 2

строены в Британии (хм, непонятно), Bullfrog производит электронные игры, Du-gasel — батарейки... Это послы новой Британии. Вот черты, ценные для Британии как никогда: творческая сила, смелость, новшество и, что самое главное, оригинальность. Но вскоре изменил своей должности консультанта Bullfrog Productions и второй основатель — *Les Edgar*, передав бразды правления *Bruce McMillan* у, одному из лидеров *Electronic Arts*, главным достижением которого было создание футбольной серии *FIFA*, наибольшей по продажам в портфолио EA (интересно, как это отразится на дальнейших играх Bullfrog'a?).

Ну да ладно. Осталось еще человека девятно «личного состава». И «обновленный» Bullfrog начал символическую работу над третьей частью того, с чего все начиналось — **Populos «The Beginning»**. Несмотря на уход основателей, ребята остались верны себе и изводили жаждущую аудиторию как могли, задержав выход игры после официального объявления приблизительно на год. *Populos* у это пошло на пользу в плане графики — тут уж действительно чувствуешь себя богом, наблюдая, как избранных тобою подопечных чуть ли не окутывает мистическое сияние. В плане же грабельности все осталось на своих местах — в лице *Populos'a* мы получили замечательную реинкарнацию игры, в свое время родившей новый жанр. И не спеша начали **Dungeon Keeper II**, с выходом которого на этот раз не обманули. «*Probably in this century*» — «Возможно, в этом столетии» — жизнерадостно сказали нам — и, как видим, обещание сдержали.

Но впечатление такое, что ребята осторожничают. Чтобы избежать вероятности неудачи, разработчики предпочитают делать продолжения, улучшая графи-

SIM Theme Park

ку, но ни в коем случае не трогая основу. Расчет, конечно, правильный, но бесконечно выезжать на продолжениях вряд ли получится...

С тех пор в Bullfrog'e тишь да гладь. Последним их достижением можно назвать продолжение линии Theme: после **Sim Theme Park** готовится *Build, Buy, Live (Theme home)*, а о новых мегахитах что-то не слышно. Мало того — то там, то тут появляются группы разработчиков — так называемых «выходцев из Bullfrog'a»



(например, *Mucky Foot Productions*, подарившие нам *Urban Chaos*). И это неудивительно, если верить зловещим слухам о том, что у верхушки Bullfrog'a поехала крыша на почве *Dungeon Keeper'a*. Мол, свой центральный офис они перенесли в подвал и отделали его в лучших традициях пыточной камеры. В золоченых клетках под потолком шебуршатся огромные лягушки, уходу за которыми могла бы позавидовать любимая кошечка леди Ди. А программисты с компьютерами сидят у них в глубоком-глубоком колоде, и их безнадёжные вопли используются для озвучки попыток монстров. Периодически им опускают немного воды и чистые диски. В ответ программисты выдают на-гора готовые продукты и клочки бумаги с тщетными просьбами вытащить их оттуда...

InterLink

internet service provider

- Корпоративный доступ в Internet по выделенным линиям
- Идеальные решения IP-телефонии
- E-Commerce (виртуальные офисы и магазины)
- Web-design (создание и поддержка сайтов)
- Системная интеграция

ул. Политехническая 4
тел.: 380+44 241-9524
факс.: 380+44 241-9525
e-mail: admin@interlink.net.ua
http://www.interlink.net.ua

Юрий ДРЯХЛОВ

Сам себе ГИННЕСС

Эврика

Одному моему знакомому пришла в голову (куда же еще) странная идея попасть в книгу рекордов Гиннеса. Впрочем, в самой идее ничего странного нет, желающих похвастаться на страницах чрезвычайно популярного справочника всегда найдется предостаточно. Другое дело, когда это неумное желание стать известным становится несколько навязчивым, отчего любая идея, в конце концов и приобретает оттенок странности. Но самое любопытное заключается вовсе не в идее как таковой, а в том, что стать рекордсменом несчастный собирается на ниве компьютерных игр [1]. Уж тут предчувствую, как закоренелые геймеры в волнении зашевелили лоздриями, пытаясь втянуть в себя глоток горячего воздуха, выиганного вентилятором из любимого компьютера. Итак, сделайте глубокий вдох, господа геймеры, и слушайте дальше.

Попасть в книгу рекордов Гиннеса — задача довольно сложная, ибо нужно сообразить нечто такое, чего на здоровую голову не каждому сообразить удастся. Обладать же какими-то сверхъестественными способностями — тоже задача не из простых, да и относится она совсем к другой сфере — сфере божьей деятельности. Поэтому всем смертным приходится искать что-то свое собственное, то бишь в меру ненормальное.

Наш герой сообразил, что устанавливать рекорды нужно там, где еще не ступала нога Гиннеса, а потому, полистав знаменитый справочник, он заметил, что компьютерные игры в нем категорически не присутствуют. В общем, его мысль тут же извилась хитрой петлей, а язык пропелетал традиционное в таких случаях: «Эврика!»

Первым делом о своем решении идти на установление рекорда он сообщил мне, почему-то, считая, что издание с названием «Мой игровой компьютер» должно проявить к данному действию самое непосредственное внимание в виде моральной и материальной поддержки. Зная, чем

обычно заканчиваются такие мероприятия, я мог гарантировать от своего имени только венки сочувствия и долгую тираду о бесперспективности подобного шага. Но человек, одолеваемый желанием добиться своего, весьма упрям. «Ладно, — сказал я, — если ты действительно уверен в своих силах, то сначала проведи хотя бы серию тренировок, и если из этого что-то получится, то обещаю, что о твоём первом подвиге мы оповестим читателей нашего издания, а там уже подумаем и о Гиннесе».

Вот так, неожиданно-негаданно, мне пришлось стать свидетелем процесса подготовки и реализации некоторых замыслов потенциального рекордсмена. Все это довольно забавно выглядит со стороны, но вместе с тем, вполне достойно того, чтобы обо всем этом процессе написать более подробно.

Начало

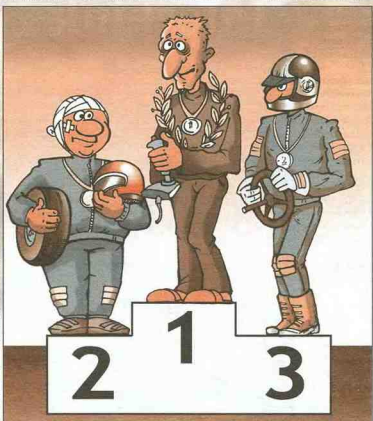
Подготовка к рекорду в духе Гиннеса выглядела весьма впечатляюще. Сначала я даже подумал, что мой безумный

товарищ просто готовится к дальнейшему походу в дебри Амазонки. С комнаты была выдворена вся нехитрая мебель, а вокруг большого стола, на котором тихо балдел от невиданного простора компьютер, красовались башенки разных консервов, пакетики с чаем, банки с кофе, шоколад, сухари, бутылки с водой, кастрюльки, тарелки, кипятильники и масса другой посуды, тары и дребедени. Тут же можно было заметить и довольно внушительную аптечку. По замыслу «режиссера», все это должно было поддерживать его жизнедеятельность во время рекордного сидения за компьютером, так как эксперимент он предполагал провести как можно более чисто.

Для рекорда была выбрана игра *Need for Speed 3* с таким расчетом, что большое количество трасс и автомобилей будет хоть как-то разнообразить многодневный игровой процесс. Регламент выживания рекорда допускал перерыв в игре только в одном случае: когда требуется того естественная необходимость, плюс пять минут на розминку после каждых 12 часов игры. Прием пищи можно было осуществлять лишь во время игры, поэтому рядом с клавиатурой стоял двойстик, чтобы облегчить нашему рекордсмену процесс попадания еды в полость рта. Кроме того, мой товарищ намеревался вести небольшие записи о своем настроении, самочувствии и прочих галлюцинациях в тоненький дневник, лежащий у него под рукой. В свою очередь, я предложил ему попутно еще изучать китайский язык и время от времени прочитывать страничку-другую романа «Анна Каренина». Правда, к этим рекомендациям он отнесся с некоторой обидой, заявив, что, мол, он и так чувствует себя в роли Анны Карениной. И в этом я с ним полностью согласился.

Поехали

Торжественный старт в неизвестность состоялся в пятницу 4 февраля ровно в 12 часов дня. Провожать на-



шего героя пришли два его товарища, безудачная сестра и я. Все, за исключением рекордсмена, выглядели вполне нормально, товарищи пытались шутить и смеяться, а сестра выступила с длинной напутственной речью, суть которой сводилась, в общем то, к одному, что ее брат немножко болван. Она никак не оценила всю торжественность момента, а потому сразу после отмашки флага с надписью «старт», смело открыла банку со шпротами из заготовленной братом пирамидки и нагло съела ее прямо у него на глазах.

Товарищи повели себя несколько скромнее и энергично принялись за свое пиво и чтение вступ выдержек из книги рекордов Гиннесса. При этом они находили самые глупые примеры зафиксированных рекордов и начинали их примерять на «голову» нашего героя, как бы вдохновляя его, тем самым, на подвиг.

Вся эта дружеская экзекуция продолжалась не более двух часов, после чего провожающие стали потихоньку расходиться. Сестра на прощание пообещала заходить каждый день утром и вечером, чтобы потрогать голову и пощупать пульс у брата, а заодно и немножко перекусить его консервами. Друзья же сообщили, что завтра приведут с собой еще охотничьих колбасок на сумасшедшего и заодно отпраздновать на освоившейся кухне какой-то студенческий праздник. Ну что сказать, не ценят у нас еще энтузиастов, господ, не ценят.

Будни

Конечно, чистота эксперимента целиком и полностью остается на совести нашего героя. Ведь согласитесь, что сидеть рядом с ним в течение непонятно скольких дней — тоже работа для сумасшедших. Поэтому обо всем дальнейшим приходится писать, опираясь на его слова и свои наблюдения, почерпнутые во время ежедневных посещений «привязанного к стулу».

Первые сутки выживания рекорда прошли относительно спокойно. Наш герой успевал не только заносить в дневник жизнеутверждающие фразы о своем настроении, но и слушать музыку, интересоваться новостями на FM диапазоне и даже рассказывать по телефону анекдоты своим многочисленным друзьям. При этом у него был отменный аппетит, хорошая ориентация в пространстве и хитро работающая голова. Он успел спрятать самые лучшие консервы в тумбочку, подальше от сестры, и подобрать себе толстую палку, чтобы отгонять ее сестричку в случае неожиданного покушения последней на священный продолок.

Вторые сутки показали, что энтузиазм вовсе не резина, и если человек не обладает твердым характером, то полагается он как раз в промежутке между

ду 24 и 48 часами занудного сидения перед компьютером. В дневнике появляются записи о легкой усталости и неприветливом желании походить по комнате. Игра проходит большей частью на «автомате», а ежедневные приходы зловерной сестры и сотоварищей воспринимаются уже с некоторой радостью в сердце.

«Прошло 54 часа. Я устал. Хочу спать. В голове вата. Музыку слушать уже не хочу. Слушаю только новости. Говорить по телефону становится лень».

Finita la comedia

После третьих суток в дневнике появляются записи о болях в пояснице. «Сидеть становится тяжело. Болит спина. Хочется вытянуть позвоночник и не гнуться. Задница, наверное, синяя. Чертовски устал. Соборачую тут. От монитора все уже рябит в глазах».

К этому времени сестра изменила свое поведение и даже помогала открывать консервы любимому брату. Товарищи смотрели на него более сочувственно и готовы были купить герою ящик пива, дабы прекратить его мучения за крулем». В народе проснулась жалость, и теперь уже никто не смеялся над безумным поступком друга, товарища и брата. Казалось, еще немного, и мы все дружно зарыдем.

В конце концов, нашлись желающие сидеть рядом с ним и удерживать ослабевающую руку друга на нужной кнопке клавиатуры, чтобы машина оставалась на трассе. Но наш пациент никак не сдавался. «Я не могу остановиться, когда позади меня уже столько часов, а заднее место превратилось в один сплошной мольск». На его лице была сплошная усталость, в глазах стекло, а в руках таблетка «Цитрамон». Он продолжал сидеть, а мы продолжали терять терпение...

Однако это должно было когда-то произойти. «Позади 128 часов 22 минуты. Я сдаюсь». Он ушел в другую комнату, лег на кровать и тут же уснул. Мы тихо радовались и тихо праздновали это замечательное событие в его жизни.

Post scriptum

Трудно быть Богом. Трудно быть героем. Никто не знает, сколько времени нужно для выживания рекорда. 128 часов и 22 минуты хватило моему товарищу, чтобы две недели не подходить к компьютеру и напрочь не выносить игру Need for Speed 3. Всего 128 часов и 22 минуты понадобилось ему, чтобы поблагодарить своих друзей и выбросить прольбу для воспитания сестры. Лишь 128 часов и 22 минуты ушло у него, чтобы понять, что в книгу рекордов Гиннесса попадать вовсе и не обязательно. И целых 128 часов и 22 минуты он потратил на то, чтобы я написал эту статью и получил за нее гонорар.

ВЫДЕРЖКИ ИЗ КНИГИ РЕКОРДОВ ГИННЕССА

24 сентября 1991 г. Грегори Аракелян из Херндона, шт. Виргиния, США, установил рекорд скорости набора на персональном компьютере — 158 слов в минуту (сделав всего 2 ошибки).

4 мая 1975 г. Питер Додсвелл из Элс-Бартона, Великобритания, за 5 секунд выпил кружку пива (1,42 л) в Аппер-Хейфорде, гр. Оксон, Великобритания.

Дэвид Джонс из Хаддерсфилда, Западный Йоркшир, Великобритания, 1 апреля 1991 г. установил рекорд ежегодной гонки в Готорпе, пробежав 1012,5 м с 50-килограммовым мешком угля за 4 мин 6 с.

Денни Роу побрил за 1 ч 1994 мужской безопасной бритвой с плавающей головкой в Хим-Бее, Кент, Великобритания, 19 июня 1988 г. В среднем на 1 человека у него уходило 1,8 с. В 4 случаях он допустил порезы.

Дин Гулд из Филлипстоу, Суффолк, Великобритания, облизал и наклеил 450 почтовых марок за 4 мин. Соревнования проходили 24 ноября 1995 г. в Илсиче, Суффолк, Великобритания.

Наибольшее число успешно закончившихся игр в «классики» — 390 — провела за 24 ч. 2-3 апреля 1995 г. Ашрита Турман из Джамайки, шт. Нью-Йорк, США.

Команда из 10 мужчин от Королевской военной морской музыкальной школы в Диле, Великобритания, в ноябре 1990 г. за 24 ч, толкая перед собой коляску со взрослым «ребенком», преодолели расстояние 437,3 км.

Самое большое расстояние, пройденное человеком, несущим на голове молочную бутылку, равно 115,87 км. Рекорд был установлен 4 и 5 июня 1996 г. Терри Коупл в лондонском Сити. Время рекордсмена — 25 ч.

Больше всех проползли по пластунамски Питер Маккинли и Джон Мэрри. 28-29 марта 1992 г. они сделали 1165 кругов по беговой дорожке стадиона в Фолкерке, Шотландия, что составило 50,6 км.

14 студентов Стэнфордского университета, шт. Калифорния, США, играя в чехарку, преодолели расстояние 1603,2 км. Начав игру 16 мая 1991 г., они закончили ее через 244 ч 43 мин 26 мая.

Скуби-Ду — истребитель привидений

Наталья ГРАДОВАЯ

Стратегические игры для детей встречаются не слишком часто. Как правило, маленькие геймеры осваивают игры для «взрослых детей», сидя на коленках у папы или мамы, задавая им огромное количество вопросов и мешая сосредоточиться. Многострастные родители и рады бы усадить за компьютер свое докучное дитя, да только где же взять такое, что было бы ему и интересно, и доступно? Мы решили порекомендовать вам «Скуби-Ду: Тайна Парка Развлечений» — новую игровую программу компании Warner Bros. EAI Interactive.

На этот раз героем нашего рассказа стал храбрый трусишка и непревзойденный обжора — пес Скуби-Ду. О своей низменной собачьей природе он даже не подозревает: ведь он умеет разговаривать и обладает безошибочным чутьем на привидений, да и с чувством юмора у него все в порядке. Он обожает собачьи галеты и своих четверых друзей — Дафну, Шегги, Фреда и Велму. Приключения этой дружной компании из ужасно страшного и очень веселого мультипликационного сериала компании Warner Bros. Family Entertainment, стали основой сюжета для одноименной детской компьютерной игры с элементами стратегии.

Системные требования к игре — минимум Pentium 166 MHz, 32 MB оперативной памяти, 225 MB свободного места на винчестере, Direct6X, желателен 8-ми или 16-ти скоростной CD-ROM и, естественно, Sound Blaster. Управление — мышью.

Начинается игрушка с музыкальной заставки — смешного мультиклипа, благодаря которому вы оцените качество графики этой программы. Вообще, игрушка сделана превосходно, замечательная музыка, отличное звуковое оформление. Персонажи на экране двигаются очень естественно и прекрасно слушаются управления. Каждый из них обладает своим характером и манерой поведения. Помощь играющим продумана до совершенства: ни у меня, ни у моего пятнадцатилетнего эксперта — дочки Насти — не возникло ни одного вопроса, на который мы не нашли бы ответа.

Итак, после заставки, которую, кстати, можно превратить, нажав клавишу Enter, появляется панель Главного меню. Вы выбираете, играете ли вы одним игроком или в ком-

пании. Следующие две кнопки: **Загрузить** — для загрузки вашей сохраненной игры, и **Настройки**, где вы може-



те включить или отключить следующие элементы: **Подсказки** — чтобы усложнить игру; **Эффекты**, если вас, например, станет раздражать перестук каблучков Дафны; а также **Тени**, **Музыку** и **Анимационную заставку**.

Очень важны **Правила**, с которыми я настоятельно рекомендую вам ознакомиться перед игрой. Выбрав персонажа, которым вы будете играть, вы устанавливаете сложность игры. Их три: легкая подойдет детям 5-6 лет, средняя и сложная игра больше понравится детям 6-7 лет и старше. Сложнее — и интереснее всего — игрушку проходить в компании, установив временную игру, когда каждому игроку на то, чтобы сделать ход, отводится всего одна минута. Вы сможете играть на этом уровне и с компьютером, поручив ему ходить некоторыми персонажами, умственные способности которых вы можете определить сами, ответив на соответствующий вопрос компьютера: Да, Нет или Очень.

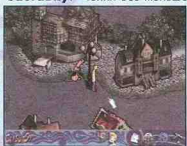
Вернемся немного назад, чтобы выяснить, что за Тайну скрывает Парк Развлечений и как наши ге-

рои оказались втянуты в эту темную, зловещую и очень загадочную историю.

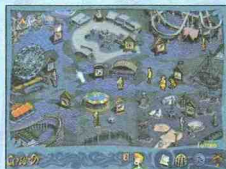
А дело было так. Неразлучную компанию искателей приключений — Дафну, Фреда, Велму, Шегги и, конечно же, Скуби-Ду, дядюшка Шегги пригласил к себе в гости на выходные. Но на пустынной дороге у них сломалась машина, и друзья были вынуждены обратиться за помощью к супругам Гобс, чей дом оказался поблизости. Пожилые супруги радушно встретили неожиданных гостей. Миссис Гобс предложила им поужинать, а мистер Гобс вызвался починить машину. За ужином выяснилось, что Парк Развлечений, которым владеет пожилая чета, переживает сейчас трудные времена. То есть его просто хотят закрыть. Оказывается, в Парке обосновался призрак, буквально терроризирующий посетителей. Никто не может с ним справиться, и желающих посетить Парк Развлечений все меньше и меньше.

Конечно же, наши герои не могли остаться в стороне. Тем более, что со всякого рода призраками и фантомами им приходилось иметь дело неоднократно. Ведь Дафна — ведущая телепрограммы о привидениях, а Скуби-Ду обладает поистине феноменальным нюхом на «нечистую силу». Так что, не откладывая дела в долгий ящик, компания сразу после ужина отправилась в Парк — расследовать эту таинственную историю.

Дальнейший исход этой истории зависит от вас, «мой драгоценный ребенок», как говорила морская ведьма из диснеевской «Уралочка». Ваша цель: выяснить, кому из шестил(!) подозреваемых выгодно, чтобы Парк Развлечений был закрыт. Да-да, никакой мистики — ведь привидений не бывает, разве вы забыли? Если по Парку разгуливают фантом, значит, это кому-нибудь нужно! Поэтому вам предстоит собрать как можно больше улик, обшарив буквально каждый квадратный дюйм каждого из девяти аттракционов Парка, заглянув



в каждый мусорный ящик и под каждую скамейку. Нелегко ты, доля сыщика. Тот



из подозреваемых, на которого будет собрано три улики, и есть преступник.

Но вернемся к проблеме Парка развлечений.

Для того, чтобы поймать фантома, необходимо не только выяснить, кого ловить. Нужно собрать части ловушки, с помощью которой Скуби-Ду это продлеет. Парк разделен на девять секторов: Автодром, водный Желоб, Дом смеха, Мини-мир, Дикий запад, Колесо обозрения, Корусель, Пиратский корабль и Американские горки. Для каждого из секторов в игре предусмотрен свой особенный и очень забавный способ, благодаря которому лже-фантом будет разоблачен. После того, как вы, основательно побродив по всему Парку, собрали все три части выбранной ловушки (используйте подсказки!), и при условии, что на одного из подозреваемых найдены все улики, скормите 3 сэнка обложке Скуби-Ду, чтобы задобрить его и вдохновить на подвиги. Теперь вы можете щелкать мышкой на кнопку Установить ловушку. Только не забудьте обязательно вернуться в тот сектор, в котором ловушка должна сработать. Это, так сказать, самый простой вариант игры, с которым вполне справится пятилетний геймеренок.

Существенно усложнить игру, одновременно сделав ее гораздо интереснее, можно, играя в компании «на очки» и используя **Колесо Веселья** и **Колесо Хаоса**.

Их крутит Скуби-Ду. Потратите сэнка, и Колесо Веселья даст вам 1 из 12 возможных преимуществ, типа: «получи два очка для действий», «после этого хода сходи еще раз», «получи два сэнка для Скуби». Зато ваши конкуренты могут купить для вас «подарок» от Колеса Хаоса, например: «за тобой гонится Фантом», «ты теряешь часть ловушки», «ты теряешь этот ход». Кроме того, собирать части ловушки также станет труднее, потому что рядом с полезными предметами появится довольно много вредных, поборов которые, вы потеряете остаток хода. Вы можете окончательно усложнить себе жизнь, отключив подсказки и выбрав в Главном меню временную игру, где длительность хода ограничена всего одной минутой.

Еще раз повторюсь: перед началом игры перечитайте Правила. Малышам, которые будут играть на легком уровне, правила можно не пересказывать полностью — достаточно будет рассказать, в чем главная цель игры и как ее добиться. А главная цель игры, конечно же, пой-

мы — вещь увлекательная и затягивающая. А если они сделаны с выдумкой и заставляют наших милых деток хоть немного поработать головой, то общий эффект, как-то: умение пользоваться клавиатурой, вырабаты-



вая реакция, терпение и целеустремленность, сосредоточенность и усидчивость, способность, безусловно, положительный. Но в игре

стратегической для решения поставленной задачи нужно не только знать, в чем заключается цель игры, — нужно четко представлять, как этой цели добиться, что именно предпринять в каждом конкретном случае. Я пишу это не потому, что уважаемые читатели не знают, как играть в стратегические игры. Я уверена, им это известно лучше меня, более того, это знание для «игроющих» родителей настолько естественно, что они могут не отдавать себе отчета в том, что их малыши, возможно, столкнутся с подобными задачами впервые. И если это так, то из педагогических соображений не оставляйте его разбираться с игрушкой в одиночку. Воспользовавшись случаем, примените на практике закон, который в психологии называется «зона ближайшего развития ребенка»: завтра ребенок будет делать сам то, что сегодня он делает вместе с мамой или папой.

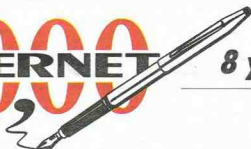
А пока мы тут разглагольствовали, ловушка, поставленная Скуби-Ду, сработала, и друзья представляют разоблаченного злодея широкой публике. Очередное доброе дело сделано, да и фурунгики их вновь на ходу. Можно отправляться дальше, навстречу приключениям!



мать злополучное привидение. Вот тут-то и начинается та изюминка, которая так разительно отличает игры стратегические от аркадных. Вашему ребенку придется для разностороннего пользования своим мозгом. Не стану отрицать, арка-

Нові можливості нового тисячоліття

2000 INTERNET



20 у.о./місяць
8 у.о./weekend

Тарасівська, 2/21
тел. 246 - 6898
www.inet2000.com.ua



20 у.о./місяць - 8 у.о./weekend - 20 у.о./місяць - 8 у.о./weekend

СПЛОШНЫЕ РЕСТАУРЫ

Дмитрий ВЛАДИМИРОВ

РЕСПАУН ВТОРОЙ

Сознание возвращалось медленно. С трудом открыв глаза, я огляделся — ничего особенного, комната как комната. Слова Богу, оценивать обстановку я еще в состоянии. Теперь придется напрячь извилины. Итак, кто я? «Системный администратор компьютерного клуба Дубровский» — прогавкала пыльная роба извилины, вытягиваясь во фронт. Отлично. Что со мной? Невидимый администратор сует под мышку протоколы. Так, та-ак, шел на роботу, попал под машину... Сотрясение мозга, вероятно, отсюда и галлюцинации — волки, замки, короли и прочая чушь. Где я? Ясное дело, в больнице. — Урра-а-а!.. — проорали бестолковые извилины. Торжественное поднятие флага, гимн. На самом деле, просто поднялось настроение, и я принял жизнь тактично насчитывать, разглядывая узорчатый потолок.

Тут скрипнула дверь, и появившийся в комнате человек вежливо произнес:

— Приветствую тебя, герой, достаточно ли ты отдохнул с дороги? Готов ли ты к дальнейшему пути?

Ба-ах!!! — в плацдарм зарыла фугасная бомба; флаг повалило к чертовой матери, гимн заткнулся, извилины забегали, лихорадочно стреляя нейронными сигналами. Стоявший передо мной был явно не врач, во всяком случае, в известных мне больницах врачи не ходят в рыцарских латах и не таскают с собой мечи. Похоже, головой я ударились сильнее, чем попал. Или дело не в этом? Может, грузовой и вправду сбил меня насмерть, и я попал в загробный мир — эдакий ад для оскадивших, где теперь обречен, подобно Сизифу с его камнем, всю вечность бродить по иррушкам, выполняя невыполнимое задание? Вечность... Уж больно это долго — и ведь до чего же неприятно умирать...

В левой руке у меня что-то зажатое. Разжимаю кулак — какая-то скомаканная мушкетка, но там, ага, обрывок карты — так вот что я свихнул у обелиска! Кто ж, бред это или од — неважно, задание надо выполнять, ведь я уже понял, где нахожусь, бояться мне нечего, не впервой, в подобных пространствах я никогда не чувствовал себя неутоно, даже тогда, когда — о, благословенные времена! — они еще были виртуальными.

— Готов, готов... сэ-р-р, — проворчал я в ответ. — Где я могу получить более подробную информацию?

— В храме, несколько миль через лес, ехать не очень далеко, но нужно быть осторожным, в лесу полно эльфов, а у нас с ними война. Вам помочь облачиться в доспехи?

На улице стояло лето, жаркое и сухое. Гремя железками, я вышел во двор замка и обнаружил идиллическую сцену — ну, прям мечта деда Мазая! — бак о бак, игнорируя друг друга, паслись мой конь и два огромных, черных как смоль дракона... Должно быть, тоже мои, вместе волков, значит — да, с драконами, пожалуй, будет поспокойней, крестьяне их не затопчут, лишь бы сами меня не сожрали, вместе с конем. Ладненько, поехали...

— Удачи тебе! — крикнул рыцарь, помавав рукой.

— К черту, — отозвался я и покинул замок. Драконы, лениво помаивая крыльями, летели следом. В храм, так в храм, где там эти эльфы, сейчас приготовим из них жаркое!

Без приключения добраться мне не удалось: любят меня боги, не на секунду в покое не оставят. Абсолютно неожиданно с деревьев полетели стрелы. Легки на помине, сволочи, — спрягивая с коня и прыгая за дерево, драконы кидаются в атаку. Может, поступил я и не совсем по-рыцарски, но, как оказалось, абсолютно правильно. Знаете, что самое важное, если на вашей стороне воюют драконы? Правильно, не погибнуть от их же огня. Они ведь, творят этакое, заливают лес как напалмом, абсолютно не заботясь, кого жгут. Поток стрел заметен редели, а драконы, словно перекоренные бомбардировщики, пикировали, кибировали, пугались в мертвых петлях и жгли, жгли, жгли... Долго ли продолжался бой — не знаю, пока я лежал, являющийся в землю и истекая потом, время шло очень медленно. Но вот, наконец, наступила тишина. Я осторожно огляделся, драконы, сложив крылья, бродили по выжженному лесу, радостно пожирая приготовленные ими бифштексы. Виктор! Можно продолжать путь. С трудом поднявшись — попробуйте встать в доспехах — я взмолился на чудом не пострадавшего коня и продолжил путь. Но драконы я не оглядывался — был уверен, что догонят.

Вот и храм. Ну что сказать — храм как храм. Спешившись, я поднялся по ступеням, оставив коня и драконов пастись на лужку. Где тут главный поп, или кто там

еще? Справедливо полагаю, что единственный широкий коридор приведет меня куда надо, я вхожу в большую ярко освещенную факелами залу.

— Приветствую тебя, сэ-р... — появившийся из-за колонны монах замялся.

— Дубровский, просто Дубровский, — улыбнулся я. — Меня направил к вам, говорят, вы располагаете информацией о моем задании, мне, видите ли, надо спасти мир...

— Как же, — оживился монах, — знаем, конечно, мы давно ждем вас, сэ-р Дубровский. Вы должны разыскать магический артефакт, о расположении которого мы, к сожалению, ничего вам не можем сообщить, знаем только, где хранятся обрывки карты — буде же вам удастся собрать войско и заставить всех Лордов признать вашу власть — вы наверняка сможете получить ее целиком!

— А много их, этих Лордов?

— Считаю вашего повелителя, еще семь. Но вы можете просто проехать на руинах, которые мы вам укажем, и собрать обрывки карты. Только учтите: страшные чудовища охраняют их...

Неплохо... Либо завоевывай мир, либо войди с чудовищами, — правдо, у меня и свои есть, целых двое. Рискнем.

— Рассказывайте, куда ехать.

Указанная монахом руина находилась довольно далеко. К счастью, серьезных затруднений в пути я не испытывал, лишь однажды на меня напал какой-то огромный червяк. Вреда он мне не причинил — им счастливо поужинали драконы.

Руина выглядела, как ей и положено — в мору мрачной и разрушенной. Внутри кто-то зовывал на разные голоса. Войте, войте... Не таких были.

— Вперед, орлы мои, — возгласил я, мечом указав драконам вход в здание. Только идите сунется туда перед драконами — между неведомым противником и огневидными пастями, поверьте, делать абсолютно нечего. Драконы меня поняли и, довольно заворвав, полезли внутрь. Я встал следом.

Не знаю, что это было, но напало оно неожиданно, зостав нас врасплох. Внутри здания, не способные взлететь драконы были куда уязвимее, чем в лесу. Противник ударил дракона и отскочил в сторону, дракон послал в него струю пламени, промазал, второй дракон, плонув огнем, попал в

своего спутника, тот взвыл от боли и ярости и давай вертеться на месте, нанося во все стороны удары хвостом и лапами. Чудом не попав под удар, подюю коня назад — толку от меня все равно никакого. За угол, за угол, скорее, пусть себе тузятся там, глаза б мои всего этого не видели — ухи-то и так почти ничего не слышат: грохот невообразимый. Неожиданно все стихло. На тут, выскочив из-за угла, на меня набросился... дьявол — самый настоящий, с рогами и вилами. «Только не вилы!» — пронеслось в голове, я выхватываю меч, готовясь жизнь продать подороже. Дьявол ранен, его движения медленны и неуверенны — значит, шанс есть. Мой конь пятится, я отражаю удары мечом и щитом, пока не выезжаю во двор — вот так, посмотрим теперь кто кого: не в какой-то там норе, в чистом поле — зей, разойдись рука, раздуйся плечо! — и хорошенько замашнувшись, я обрушиваю на дьявола жут-

кий удар, способный развалить пополам и быка. Но дьявол быком не был: уйдя от меча, он захватил его своими вилами, крутанул — я еле успел сообразить, что уже не сижу на коне, а лечу куда-то, теряя попутно свои доспехи. Удар о землю потряс меня, но не оглушил, я вскакиваю, готовность номер один, доспехов и оружия нет, не беда, сейчас мы тебя по-работче-крестьянски; дьявол прыгает вперед, нанося удар вилами, я ловко уклоняюсь и — тык! — два пальца в глаза. Такого поворота событий нечисть не ожидала: выпустив из рук вилы, закрыла руками рожу и завывала. Надо помочь ему — не садит же я! Аккуратно подожку сади, нежно и трепетно беря в захват. Ры-вак! — и с чуть слышным хрустом чертова шея сломалась. Вот вам и адская нечисть!

Я вернулся в развалины. Драконы мертвы — нет, зря я их потащил с собой. Жалко птичек. Недалеко от выхода на алтарь я нашел очередной обрывок

карты. Дело сделано. Пора возвращаться в храм. Я подобрал меч и, плюнув на доспехи, — все равно самому их не одеть, выехал из руин. Там меня уже ждали какие-то бородастые карлики с топорами — никак, гномы. Радостно улылаясь, они кидаются в атаку. Удирать поздно — я принимаю бой. Демонстрируя чудеса ловкости и фехтования, я ухитрился убить пятерых гномов, прежде чем топор одного из них подрубил ноги моего коня — я вылетаю из седла, пытаюсь вскочить, встречный, ВСТРЕЧ-НЫЙ! — страшный удар разорубил мое тело до пояса. Немыслимая боль и пустота. И последняя мысль: «Как устал я умирать!»



ВИКТОРИНА

До конца мая в каждом номере «Моего Игрового компьютера» будут печататься вопросы. На каждый из них дано несколько вариантов ответа. Причем правильный — только ОДИН! За каждый правильный ответ, присланный в редакцию, начисляется определенное количество баллов. Кроме то-

го, определенное количество баллов будет начислено тому, кто правильно назовет игру, описанную на стр. 32. Победит, естественно, тот, кто наберет наибольшее число баллов, хотя он станет не единственным призером конкурса. Награждение будет производиться и по результатам каждого тура. Среди призов — разнообразнейшее игровое «железо», лицензионные диски, игровая литература, бесплат-

ное время для игры или работы в лучших компьютерных клубах Киева и, конечно же, бесплатная подписка на Вашу любимую газету «Мой Компьютер».

Итак, смотрите на с. 34! Внимательно ответьте на вопросы и не забудьте заполнить мини-анкету!

Ответы высылайте не позднее 1 марта 2000 года по адресу: 04080, Киев-080, а/я 25, газета «Мой компьютер», «Викторина».

Ответы на викторину

Вот и наступил март месяц, и мы с радостью публикуем правильные ответы на викторину, опубликованную в феврале.

Итак, **ответ первый:** В игре Master of Orion-2 появилось три новых расы. Кто не верит, может убедиться в этом сам.

Ответ второй: Существует неофициальный патч, позволяющий играть в Master of Magic нескольким игрокам на одной машине.

Ответ третий: В Migt&Magic-4 команда состоит из шести персонажей.

Ответ четвертый: На мой взгляд, самый простой вопрос. Что у людей, что у орков — равное количество возможных строений.

Ответ пятый: Все, кто доиграли Alone in the Dark до конца, видели мультфильм: главный герой садится в машину, управляемую водителем-скелетом.

Ответ шестой: Рас в игре Hammer of God's четыре: люди, эльфы, тролли и гномы.

Ответ седьмой: Менять уровень сложности «на лету» — как самой игры, так и боя можно было в Fallout'e.

Ответ восьмой: В PlanScape: Torment нет бутылочек со здоровьем.

Ответ девятый: Искомые боты сделаны на основе бота Gladiator.

Ответ десятый: Питер Молине до позапрошлого года работал в Bullfroge, и потому правильный ответ: Popolous 3, Dungeon Keeper и Black and White, над которым он трудится сейчас в своей новой фирме.

И наконец, правильная игра из первой части Сплошных респаунов. Это... King's Bounty. Сюжет, конечно, смахивает и на Heroes, но скажите, в которой их части был король Максимус? Вот то-то и оно.

Ну все, до встречи в апреле.

ВИКТОРИНА

УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ СМОТРИ НА СТР. 33

1. Можно ли играть в MUDы, не имея выхода в Интернет? 5

- Нет ☐
- По локальной сети, при наличии специальных версий ☐
- По FIDO ☐
- Можно играть и на одной не подключенной никуда машине ☐

2. Основным различием между The Need for Speed 2 и The Need for Speed 2 SE было... 7

- Наличие новых машин ☐
- Наличие новых трасс ☐
- Усложнение правил гонки ☐
- Поддержка 3D-ускорителей ☐
- Наличие многопользовательской игры ☐

3. Наибольшее количество денег в X-COM 1 (версия 1.00) можно было получить после... 5

- Успешного отражения атаки на собственную базу ☐
- Захвата вражеской базы ☐
- Уничтожения вражеского линкора ☐
- Исследования плазменных пушек ☐
- Уничтожения базы агрессоров на Марсе ☐

4. Сколько карт для игры было в Warlord's? 7

- Одна ☐
- Три ☐
- Пять ☐
- Пятнадцать ☐
- Сколько нарисуете ☐

5. Серил компьютерных игр, который начался на плоском мире и в настоящее время проходит на шарообразном... 10

- Fallout ☐
- Might&Magic ☐
- Аллоды ☐
- Вангеры ☐
- Петька и Василий Иванович спасают Галактику ☐

6. Героя, присутствующего и в Ultime и в Dungeon Keeper'е, зовут... 10

- Lord British ☐
- Pinap ☐
- Lord of Horror ☐
- King's of Necromant ☐
- Аватар ☐
- Там вообще нет общих героев ☐

7. В какой игре присутствовали следующие персонажи: Gorath, Loklear, James, Owyn, Pug, Patrus? 5

- Betrayal at Legends ☐
- Betrayal at Krondor ☐
- Betrayal at Antara ☐
- Betrayal at Antares ☐
- Betrayal at Krantor ☐

8. Какая игра лишняя в этом списке? 5

- Age of Wonders ☐
- Age of Empires ☐
- Master of Magic ☐
- X-Com ☐
- Malkari ☐

9. Какого оружия нет в игре Comanche? 9

- Rocket ☐
- MRASM ☐
- Canon ☐
- Hellfire ☐
- Slinger ☐

10. Прародительницей жанра RTS считается игра... 3

- Dune ☐
- Dune-2 ☐
- Dune-2000 ☐
- C&C ☐
- Tiberian Sun ☐
- WarCraft ☐

11. Игра, описанная на стр. 33 (5)

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. (полностью), псевдоним:

Почтовый адрес (телефон):

e-mail:

Принимали ли Вы участие в предыдущем туре?



IDC — МОДЕМЫ, КОТОРЫЕ СЛУЖАТ ВЕЗДЕ!

ОБНОВЛЕННЫЕ IDC 2814 BXL/VR И IDC 5614 BXL/VR

10 аппаратных отличий !

1. Наличие встроенного микрофона.
2. Применен «настоящий» динамик вместо пьезо-электрической пищалки.
3. Ручка регулировки громкости динамика
4. «Голосовое» реле и источник тока позволяют записывать с подключенного к модему телефонного аппарата.
5. Бесшумный набор номера.
6. Датчик снятия трубки местного телефона.
7. Ночной режим. В этом режиме отключается телефон, включенный в гнездо «Phone», и он не будет оповещать о входящих звонках.
8. Детектор занятости телефонной линии.
9. Детектор снятия трубки на параллельном телефоне.
10. Возможность работы на «квантовых» АТС.

10 отличий на уровне микропрограммы!

1. Надежное определение сигналов телефонной станции («удок», «Свободно», «Занято»), настраиваемые порог чувствительности фильтра, числа коротких сигналов до выдачи BUSY, длинных до выдачи NO ANSWER.
2. Регулировка выходной мощности передатчика в диапазоне от -33 до 0.
3. Регулировка параметров импульсного набора.
4. Встроенный АОН.
5. Возможность работы на выделенной линии.
6. Режим имитации выделенной линии на коммутируемой.
7. Сторожевой таймер для предотвращения зависаний.
8. Набор нестандартных цифр.
9. Регулируемая «агрессивность» модема при выборе скорости.
10. Регулируемое время реакции на ухудшение линии (fallback time-out).



И самое главное - качество связи. IDC 2814 BXL/VR (33,6) и IDC 5614 BXL/VR (56k) работают на линиях с большим затуханием сигнала, где другие даже не пытаются соединиться. Второе, что отличает работу этих модемов - отсутствие одной из основных проблем подобных устройств с чипсетом Rockwell - зависания при перетренировке.

КИЕВ (044):		РЕГИОНЫ:	
Аксима	238-6567	Диавест	455-6655
Альфа-МР	456-5185	Европлюс	276-7496
А-Real	245-6145	Инкософт	223-7125
Гранато	478-3919	Каре	463-7788
		Мастер8	241-8400
		Компьютер-Центр	228-3266
		АВС-Компьютер	573-8317
		МДМ-Сервис	464-7777
		Символ ИКТ	212-4143
		Релком	268-4185
		АМИ	062/334-2222
		Медиа	0332/48-409
		Н-Бис	0482/28-7070
		Тид	0482/248-911
		Оптим-Центр	0652/27-3511
		Спецузавтоматика	0572/12-1717
		Экстрейд	0612/132-670
		Эмир	0652/27-3513
		Южный Крест	0692/54-2025

МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР @ ОФИС @ СВЯЗЬ

ЗАПОРОЖЬЕ

л/а "МАНЕЖ", (ул. Тюленина, 13)

20@0

5-8
АПРЕЛЯ

12-15
СЕНТЯБРЯ



ОРГАНИЗАТОРЫ: ЗАПОРОЖСКИЙ ГОРИСПОЛКОМ, ПРЕДПРИЯТИЕ "МЭДВИН"

МЭДВИН

Оболонский пр-т, 26, офис 309, г. Киев-205, 04205, тел./ф.: (044) 413-59-00, 411-57-01,
ул. Патриотическая, 62, к. 42, г. Запорожье, 330035, тел./ф.: (0612) 13-28-39,
E-mail: medvin@carrier.kiev.ua; medvin@reis.zp.ua.

Summary

ЕЖЕДНЕВНАЯ ГАЗЕТА.

подробности: **www.mycomp.com.ua**

итам, с 17 января можно
работать, ищи сайт
www.aps-construction.ru
На сайте будет
показаться
материалы, описано
оказание в поле. Не
не сразу, а через две
недели после выхо-
да "бульдозер" версии.
Исследование составля-
ет раздел
которым вы все-
сможете найти ково-
содержимого мис-
Этот раздел бу-
дет охватываться
"описание" - практиче-
каждый день, но мы
постоянный новости